昭和60年11月10日発行（毎月1回10日発行）第1巻第4号（通巻4号）
ファミリーコンピュータ・ファミリーベーシックは任天堂の商標です

月刊ファミリーコンピュータ Magazine

350 YEN

対決まんが
エレベーターアクション VS. 忍者くん

11 NOVEMBER

スパルタンX のひみつほか

10倍ボーナス

超ウルトラ技（テクニック）50

ぞくぞく

最新カセット

おにゃんこTOWN／ルート16turbo
シティコネクション／プーヤンほか

特別とじこみふろく32P
全マップ必勝法

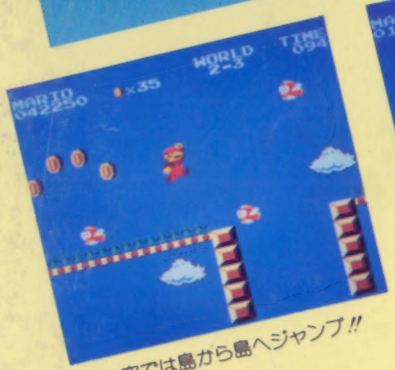
スーパーマリオブラザーズ 完全紹介

ファミリーコンピュータMagazine
1985 11月号
昭和60年11月10日発行
第1巻第4号(通巻4号)
発行人 栃窪宏男
編集人 佐瀬伸治
発行所 徳間書店
〒105 東京都港区新橋4-10-1
編集部直通☎03(459)1700(代)
☎03(433)6231(代)
定価350円

奇想天外。夢の大冒険ゲーム!

スーパーマリオブラザーズ™

地上に地下に海に空に謎のキャラクタ出現!



空では島から島へジャンプ!!

ゴール手前の旗を降し、お城に到着すれば一面クリア!!

大魔王クッパの炎には要注意!!

海の中ではゲッソーの動きに気をつけて!!

HVC-SM
希望小売価格 **4,900円**

花を取れば
ファイアマリオに!

星を取れば
無敵マリオに!

キノコを取れば
スーパーマリオに!

任天堂株式会社
〒605 京都市東山区福稲上高松町60
TEL (075) 541-6113
東京・大阪・名古屋・札幌・岡山

雑誌 17775—11
© by Tokumasyoten 1985 印刷 凸版印刷 Printed in Japan

昭和60年11月10日発行(毎月1回10日発行)第1巻第4号(通巻4号)
ファミリーコンピュータ・ファミリーベーシックは任天堂の商標です

月刊ファミリーコンピュータ Magazine

350 YEN

11 NOVEMBER

対決まんが
エレベーターアクション VS. 忍者くん

スパルタンX
10倍ボーナスのひみつほか

超ウルトラ技(テクニック)50

ぞくぞく
最新カセット
おにゃんこTOWN／ルート16turbo
シティコネクション／プーヤンほか

特別とじこみふろく32P
全マップ必勝法

スーパーマリオブラザーズ
完全紹介

※開発の都合上、ゲーム内容を一部変更することがありますので、ご了承ください。ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

超浮遊要塞

予価=5200円

EXED EXES

エグゼド エグゼス

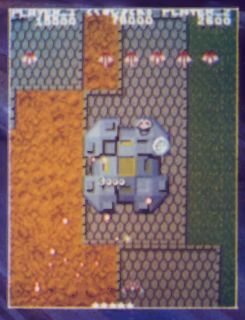
TM

©CAPCOM

下旬予定

極秘指令！

超浮遊要塞を撃滅せよ！



PART6好評発売中

定価580円

この1冊で
もう、キミは
ファミコン博士！

●好評既刊

PART1～5

定価 各580円

徳間書店のファミリーコンピュータ™用ゲームカートリッジ

TOKUMA SOFT

予価=5200円

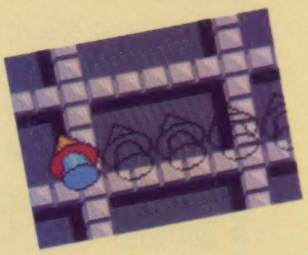
12月発売

Lot Lot™

©TOKUMASHOTEN・IREM CORP.

ロットロット

こんなゲーム見たことない!!



製作元 発売元 徳間書店 〒105 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231

販売元 徳間コミュニケーションズ 〒105 東京都港区新橋 1-18-21 ☎03(591)9161

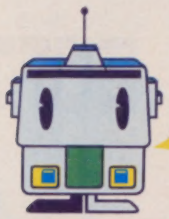
ファミリーコンピュータ™

大図鑑

徳間書店

〒105 東京都港区新橋4-10-1

☎03(433)6231



もくじ〜!

この雑誌についてのお問合せは往復ハガキか返信用封筒（60円切手添付）を同封して〒105 東京都港区新橋4-10-1徳間書店「ファミリーコンピュータMagazine」編集部まで。電話の場合は月曜日〜金曜日（祝日を除く）の午後4時〜6時の間にお願いします
編集部直通 ☎03-459-1700

19 まったまた50本!! どぉーんと大紹介だ
超ウルトラ技50
19 今月の優勝技・スパルタンX10倍ボーナス
20 あたらしソフトのウルテクドンドン
スパルタンX・エレベーターアクション
スーパーアラビアン・フロントライン・フラッピー
フィールドコンバット・ドアドア・ジッピーレース
26 ウルテク特集!! ベースボールだぁ
29 地面もただほるばかりが能じゃないのだ
30 爆走一発!! ロードファイターは今日もひた走る
31 かわゆいちゃっくんウルテクざんまい
32 知ってトクするとってもオベンリテクニック集
35 どうして？ ファミコンふしぎふしぎ
36 ファミコン瞬間芸・今月の幕下技

125 ファミマガ特捜隊
人気ゲーム次に出る カセット大調査II
126 エグゼドエグゼス
127 ヴォルガードII
128 頭脳戦艦ガル

130 アンケートに答えてトクしちゃおう!
ファミマガ読者プレゼント

142 西武ゲーム大会結果発表

144 カセットベスト10

146 募集&来月号のお知らせ

きみが好きなゲームの記事はここにある

ゲーム別さくいん

ヴォルガードII……127
エグゼド エグゼス……126
エレベーターアクション……25, 26, 113
おにゃんこTOWN……14
ジッピーレース……22
シティコネクション……132
スーパーアラビアン……23
スーパーマリオブラザーズ……6, 59
スターフォース……35
頭脳戦艦ガル……128
スパルタンX……19, 20
ゼビウス……35, 36
ちゃっくんぽっぷ……31
チャンピオンシップロードランナー……37
ディグダグ……29
ドアドア……21
ナッツ&ミルク……33, 111
忍者くん……33, 113
ハイパーオリンピック……33
フィールドコンバット……25
プーヤン……140
フラッピー……24, 25
フロントライン……21
ベースボール……26, 27, 28
本将棋……34
マッピー……36
マリオブラザーズ……32
ルート16TURBO……136
レッキングクルー……32, 34
ロードファイター……30
ロードランナー……36, 108
ロットロット……39

■発行人／栃窪宏男 ■編集人／佐瀬伸治 ■編集担当／山森尚 ■編集／村田憲生・工藤陽子・石川勝弘・加藤哲也・山本直人・今野文恵・坂井肇・三浦昭彦 ■ゲーム技術／山本直人・萩原脩 ■協力／ワークハウス ■情報提供／ファミコンあばきの会DONKEY
〈制作〉■アートディレクション／神田みき ■エディトリアルデザイン／ユートピア21（池田伊知郎 津浦幸子 柿原時夫 本橋徳枝）■表紙イラスト／佐々木けい子 ■ロゴデザイン／小口誠 ■キャラクタデザイン／神田みき ■イラスト／村上清香・しごと大介・きたのぶこ・相川修一・池田伊知郎 ■写真／萩原脩・坂井肇・ワークハウス ■フィニッシュデザイン／㈱創文新社 ■印刷／凸版印刷株式会社

ファミリーコンピュータ・ファミリーベーシックは任天堂の商標です。
©徳間書店 1985 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

ファミリーコンピュータ Magazine
1985 Nov. 11月号

この秋最大のエキサイティングゲーム39ページ大特集

スーパーマリオブラザーズ

6 1 全キャラおもしろ大研究

59 2 とじこみふろく32面全マップ

14 ブラウン管の中の夢物語♡
おにゃんこTOWN

132 おてんば娘のカーアクション
シティコネクション

136 迷路の中を爆走せよ!!
ルート16TURBO

140 童話の世界がゲームになった
プーヤン

113 対決まんが
スパイくん魔城の冒険
原作/夏井潤　まんが/乱丸

39 LOT LOTルーム

40 ファミマガ認定
ハイスコアルーム

43 わかる！　まんがで覚える
ファミリーベーシック
プログラマーたけし
原作/岡林なみへい　まんが/山田ゴロ

93 ファミリーベーシックプログラム集
カチャカチャ
打ちこんでRUN!
94 オレンジメロン
98 フライトマリオ
102 クロスアタック

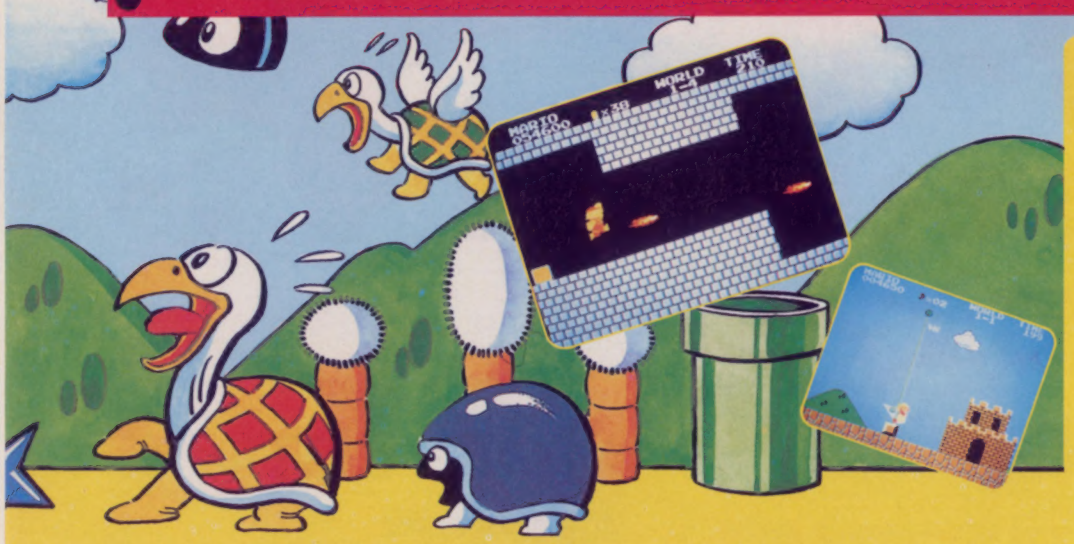
108 若先生の自作面コンテスト
これが解けるか?
ロードランナー
ナッツ&ミルク の巻

全キャラおもしろ大研究

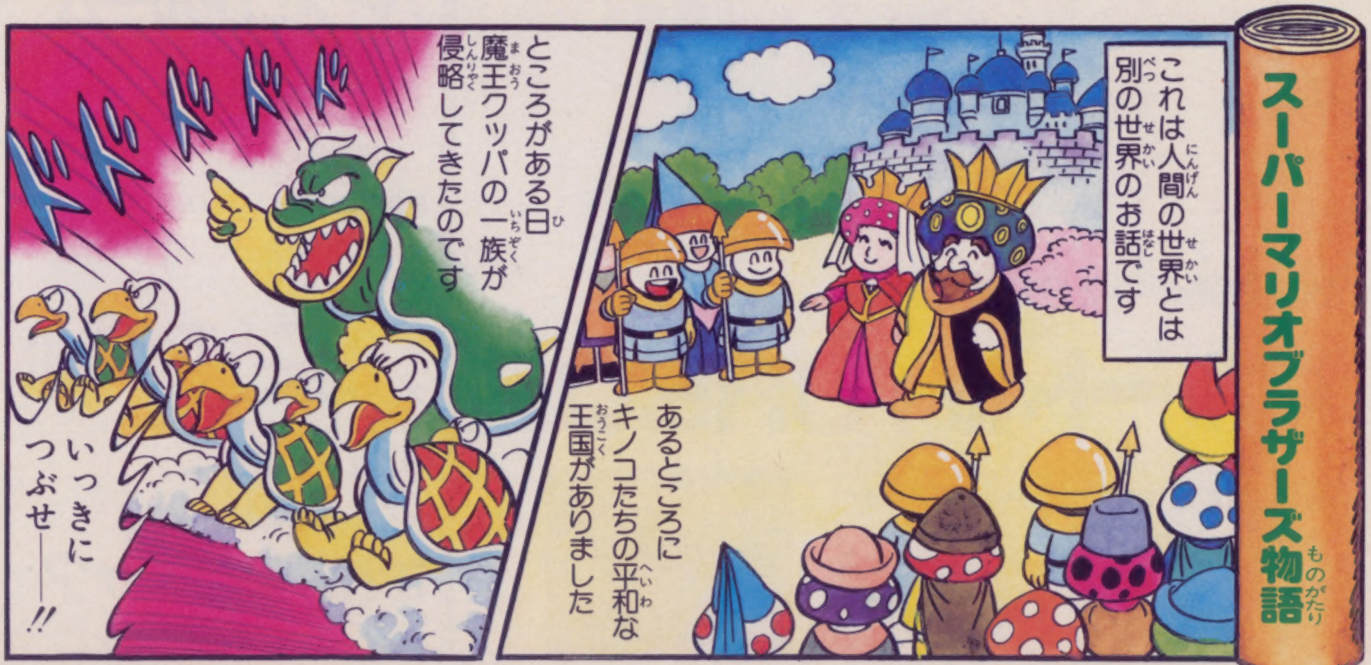
SUPER MARIO BROS.

スーパーマリオブラザーズ

発売中　4900円　任天堂



任天堂のおなじみキャラ、マリオとルイージの新しいゲームが出たヨ！　その名もズバリ"スーパーマリオブラザーズ"。「へえ?、あの"マリオ……"のバージョンアップ版かな!?」なんてコはあまい！　おそれおおくも、ロールプレイングの要素を含んだ、リアルタイムアドベンチャーなのダ。とにかくやればやるほど奥が深いゲームだよ！

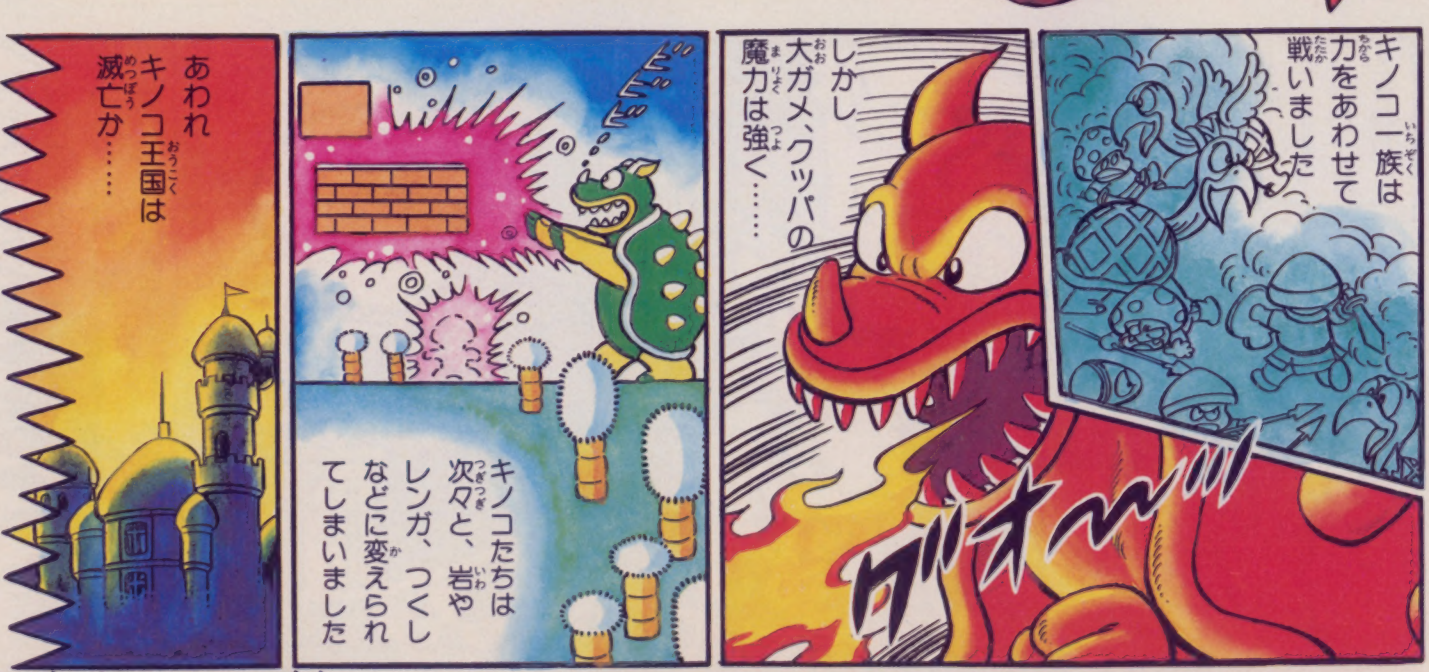


©Nintendo

イラスト／しごと大介

おなじみマリオが大活躍!!滅びた王国を救いだせ!!

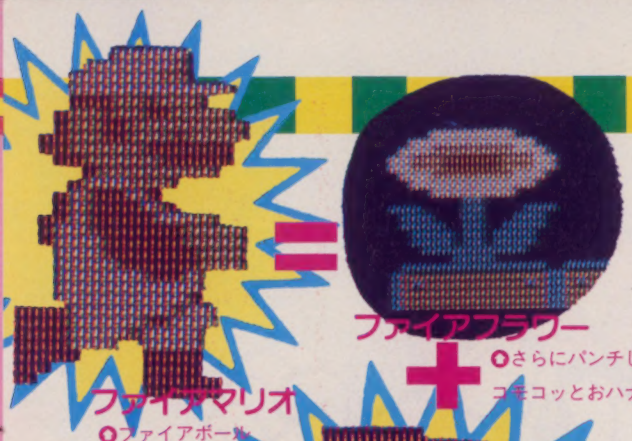
マリオに与えられた使命は、滅びたキノコ王国のお姫さまを助け出すこと。王国には8つのワールドがあり、それぞれが4つのエリアに分かれているので、全32面あることになる。パワーアップしたり敵をやっつけたりしながらススメススメ！



←次ページにつづく

ちっちゃなマリオが ぐぐ〜んと パワーアップ!

はじめはちっちゃなマリオが、味方のキノコたちの助けをかりて、ぐぐ〜んとパワーアップしちゃうのだ。旅の途中のあちこちでキミを待つパワーアップの味方たちをうまく活用してね! ここではその過程を紹介しちゃうよ。



ファイアマリオ
○ファイアボールを投げつけて、カメ軍団をやっつける勇者マリオだゾ

ファイアフラワー
○さらにパンチしてるとモコモコッとおハナがさくよ

スーパーマリオ
○スーパーキノコの力でおおきく変身のマリオだよ!!

スーパーキノコ
○下からブロックをパンチするととびでてくるよ

マリオ
○これがふつうのマリオ。さいしょはちっちゃいんだ

スーパールイージ
○もちろんルイージだってぐぐ〜んとアップするぞ

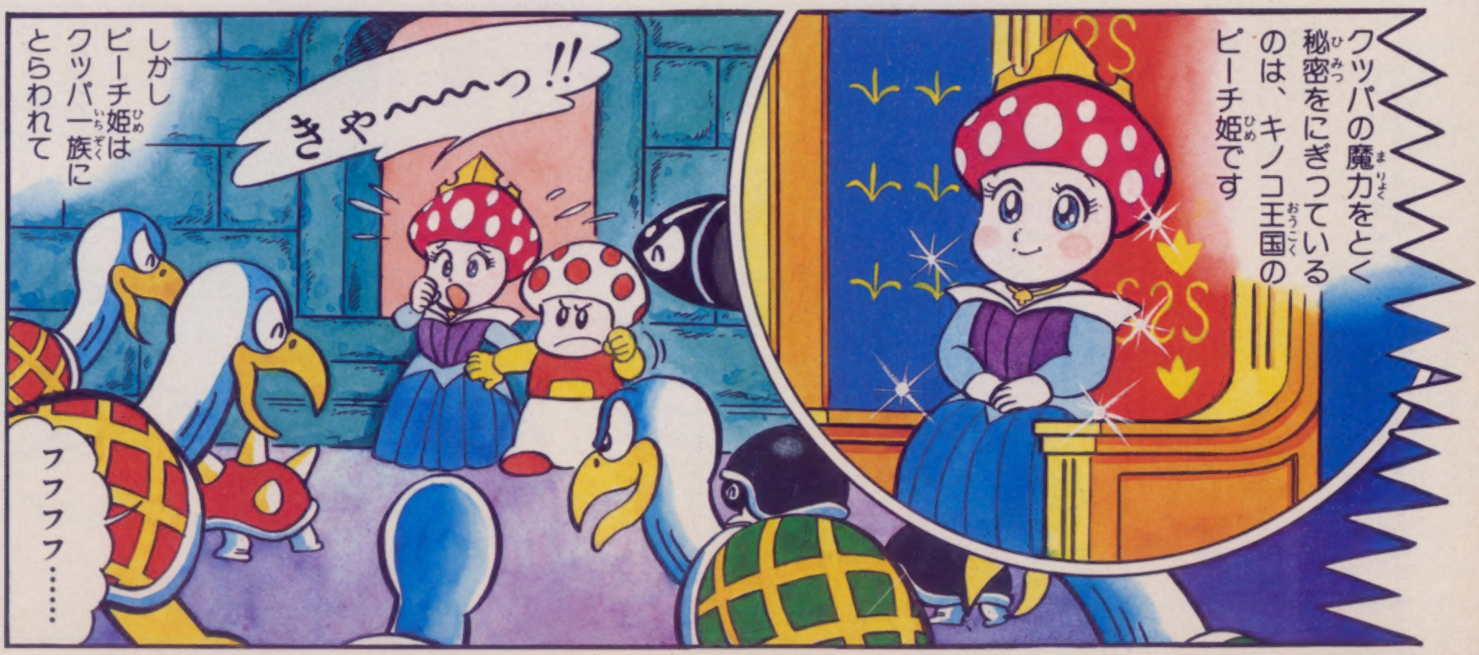
ルイージ
○2プレイでゲームしてるキミは弟分ルイージになって登場するのだ

○?マークのブロックの中にはいろんなモノが隠れているのだゾ

スター をとれば 無敵だぞ!!

無敵マリオ

ときにはお星さまの形をしたスターも出現。これを手に入れれば、しばらくの間マリオは無敵になるのだ!!

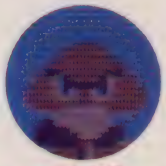


行く手をさえぎる17の敵キャラ

いくらパワーアップしたといってもその行く手ははるかに遠い。侍女のキノピオたちを助けだし、ピーチ姫を救いだすまで、数多くの難関と、17種類にもわたる敵軍団が待ちうけているんだ。敵軍団のリストをここで公開するよ。

○ジャマ者をやっつけるには、ファイアボールを投げるか……

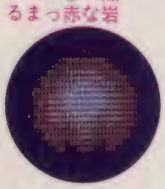
○ねらいを定めてジャンプ。上からふみつけるのダ



○メット
カタイこうらのためにファイアボールは無効だ

○クリボー
王国を裏切ったキノコ。遠慮なくやっつけよう

○バブル
城内の炎の池から吹きだしてくるまっ赤な岩



○ゲッソー
水中でしつこくマリオを追いまわす。要注意

○キラー
ドクロマークの大砲より撃ちだされるタマだ

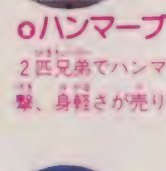
○バックンフラワー
土管の中に生息する人喰い花。上から踏めない

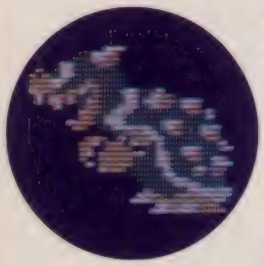
○トゲゾー
トゲのあるこうらのため上から踏めないカメ

○パイポ
ジュゲムが投げてくる。実はトゲゾーのタマゴ

○ジュゲム
雲の上に乗って現れ、パイポを落とすぞ

○ハンマーブロス
2匹兄弟でハンマー攻撃、身軽さが売りモノ



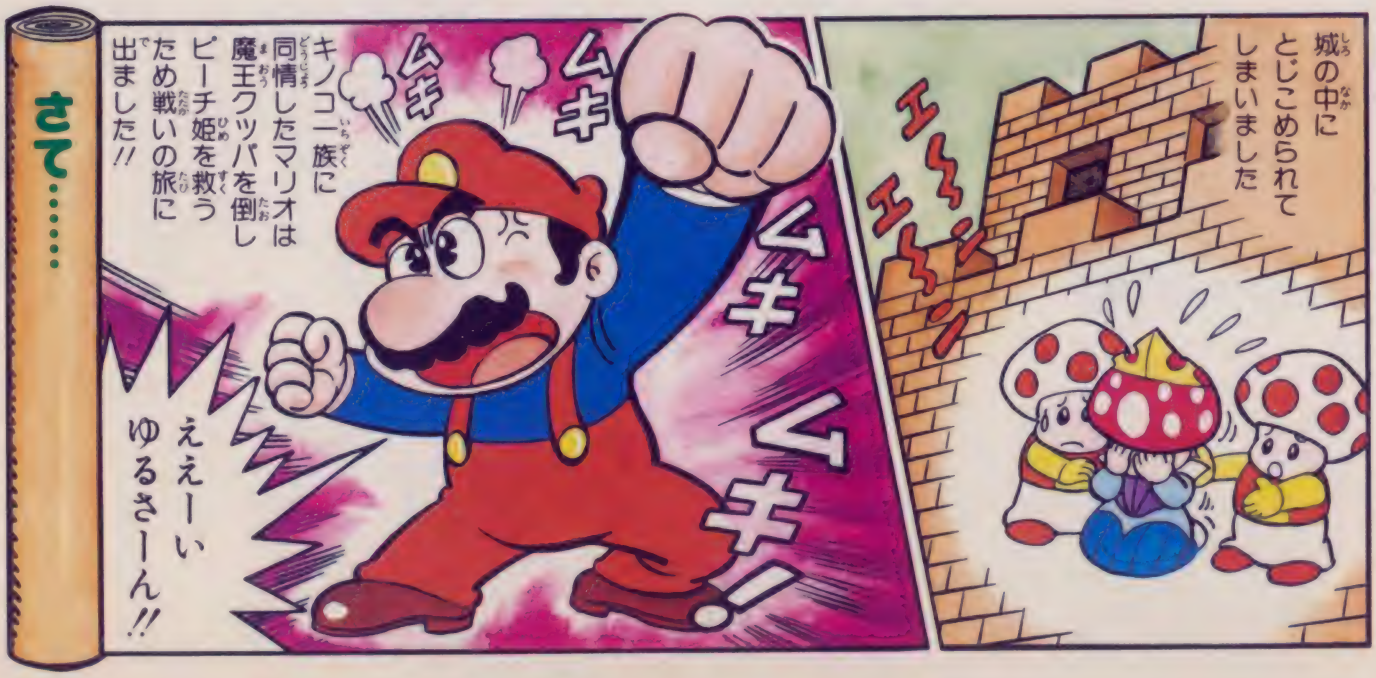


○クッパ
各ワールドの最後の城で、キノピオやピーチ姫を人質にしてたてこもる帝王だ。けれど姫を助けなければ何度もよみがえってくるぞ！

○○プクプク
魚の一種だがそのハネで空高くとんでくる

○○パタパタ
パタパタ空をとぶ。踏むとノコノコに変身

○○ノコノコ
地上をマリオの方へ向かってくる



王国の中には秘密がいっぱい

さて、いよいよマリオの旅が始まるゾ！　ここでは、ワールド1－1と1－2、最初の2面を使って、ゲーム全体を説明していくよ！　左のマップを見てくれれば わかるとおり、画面は横スクロール。ただしこのゲーム、後もどりはできないんだ、見落さないように……注意！　画面上の全てのものに意味があるんだよ、ファ～イト！

○お城の前にはカメ帝国の旗がひるがえっている。ポールにとびつき、旗をおろせば1面終了だ、とびつきかたでスコアが変わるゾ

旗でフィニッシュ

ファイアマリオだぞ

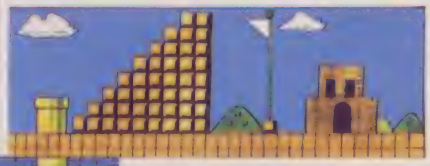
○?をパンチするだけが能じゃない、たまにはふつうのレンガだってパンチしてみようみごとに咲いたファイアフラワー、パチパチ

人喰い花に注意！

○えいやっ！とうまくジャンプでかわそう、失敗は大事なマリオの1人減につながるぞ

○るんるん気分でジャンプをしていたらいきなり現れた人喰い花。これから先は要注意

○上へ下へと移動する鉄骨が初登場だ。うまく乗らないと奈落の底へまっさかさまに落っこちてしまうぞ



イラスト／村上清香

⇨この先は59ページへ

ほかにもあるヨこーんな画面！

橋の上の空中戦

橋の上では、下から飛んでくるプクプクに気をつけよう。ジャンプした瞬間に体当りをくらって、下におっこっちゃったら、ダウン！

○橋の上をかけぬけるマリオ、飛んで来るプクプクにご用心だ

○こんな飛び石の場だってある。キミはクリアできるかな

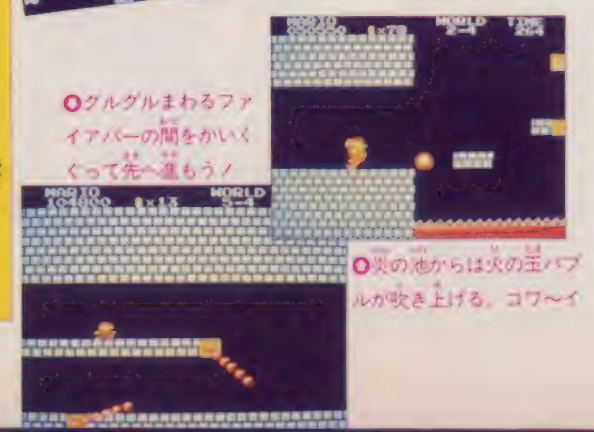
海の中をフワフワ

ゲーム途中、いきなり入りこんじゃった海中にも、コインがい～っぱい！　ゲッソーとプクプクに注意して、うま～く集めよう！　なぜか、水の中なのにファイアも使えちゃうのダ。

○海底の穴には吸いこまれないように気をつけて、おっとっと

○海の中をスイスイと泳ぐマリオ、ゲッソーがスキをうかがう

スーパーマリオブラザーズ



きんきゅうしゅっぱん
緊急出版!!

これ1冊ですべてがわかる！

スーパーマリオブラザーズ 完全攻略本

10月20日ごろ発売

オールカラー112ページ

新書判・定価390円

●くわしくは124ページをご覧ください

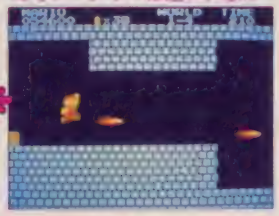
そして、クッパとの戦いだ!!

各ワールドの4面は、いよいよ魔王クッパとの対決だ！クッパをたおす方法は2つ。橋のむこうにあるハンマーをとるか、ファイアでやっつけるかだ。だけど、クッパの炎も手強いからココロして！

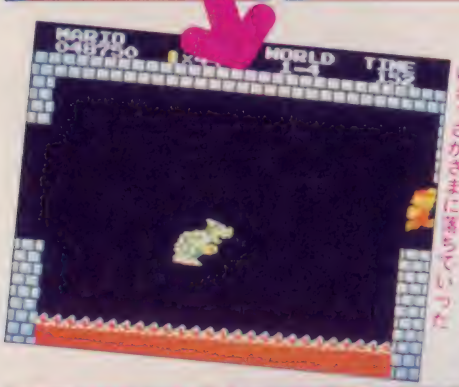
○クッパをとびこえて、橋のたもとのハンマーをとろう！

○吐く炎をうまくよけなくては。動く鉄骨も利用しよう

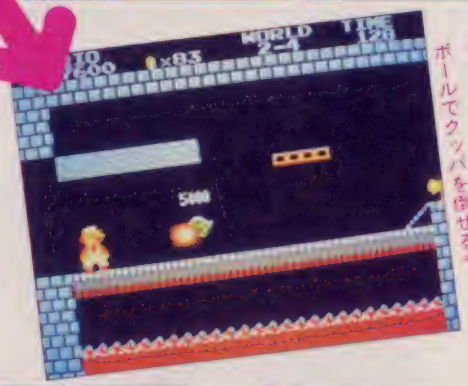
○いたぞ！　魔王クッパをついに城の奥深くに見つけた!!



○ヤヤヤッ。クッパの吐く炎だぞ！　クッパは近い。急げ

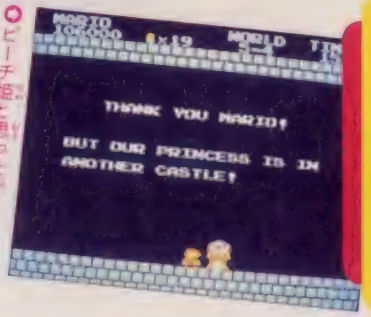


○橋が落ちて、クッパは炎の池にまっさかさまに落ちていった



○ファイアマリオなら、ファイアボールでクッパを倒せるぞ

マリオの旅はまだまだ続く…



○ピーチ姫と思ったが……

みごと！　クッパをたおしたら、お城の地下にはキノコ族の女の子が…。「THANK YOU MARIO!」ヤッタネ！　これでキノコ王国がよみがえるぞ！　と喜んだのに、「でも、私たちのピーチ姫は、別の城にとらえられているのです……」。ガーン！　この女の子は、ピーチ姫の7人の侍女のひとりキノピオだったのだ。

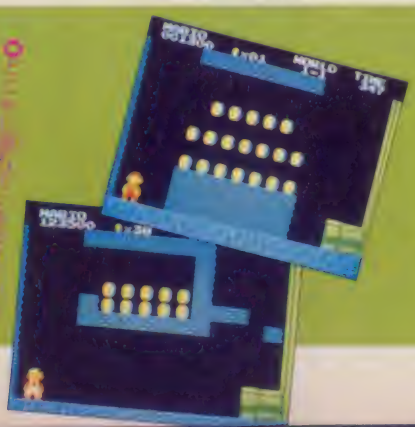
マリオは疲れをいやすひまもなく、ピーチ姫を捜しに旅立たなければならない。ピーチ姫はどこにいるのだろう。また王国に平和な日々はもどるのであろうか……!?

○旅の終りの姫でキミを待つピーチ姫。彼女の姿を見るためにあとどれだけの時間を費やさなくてはいけないのだろうか……

さがそう！隠れた不思議面

旅の途中にはいろんなモノがまだたっくさん隠れているのだ。こんな画面をキミはもう発見することができた？

○



←この特集は59ページに続きます

ファミリーコンピュータ用カセット

ハイパースポーツ™

●クレー射撃

¥4,500
（コントローラー別売 ¥2,000）

●三段跳び

●アーチェリー

●走り高跳び

スポーツをたたきなおせ。

と、いっても、ただがむしゃらにたたけばいいってもんじゃないスポーツものが新登場。ねらいとタイミングが大切。ハイパーショット（別売2000円）を使用して、おみごとクリアを目指す。もちろん、ハイパーオリンピックのコントローラーも使えます。ひたすら連打のキミ！頭の切りかえが必要みたい。

ハイパーオリンピック™

¥6,500
（コントローラー付）

イーアルカンフー™

¥4,500

ロードファイター™

¥4,500

けっきょく南極大冒険™

¥4,500

コナミ・ラッキーファンファンセール実施中！
（実施期間・昭和60年9月1日～10月31日）
★期間中コナミのMSXソフトがファミコンを買ってすごーい賞品をもらっちゃおう。
くわしい事は、お店のポスターを見てね。

Konami SOFTWARE
コナミ株式会社

Konami
CHICAGO(U.S.A) TEL312-364-6633 FAX312-364-1368
LONDON(U.K.) TEL01-429-2446 FAX01-429-2069
FRANKFURT(W.Germany) TEL069-5076168 FAX069-5074945
TOKYO(Japan) TEL03-262-9111 FAX03-261-6211
OSAKA(Japan) TEL06-380-1331 FAX06-380-1360

ブラウン管の中の夢物語

11月下旬発売予定

ポニー

4900円

ポニーのファミコン第一作
メルヘンチックな猫の物語

この物語は、君の昨日の夢の続きだ。昨日君は子ネコと楽しく遊んでいた。元気な子ネコが、今日は見あたらない。どこか街へ遊びに出ていってしまったらしい。

しばらく待ってみたものの子ネコは帰ってこない。だんだん心配になってきた親ネコの君は、危険な街へ子ネコをさがしに出かける。君は無事子ネコを見つけて家に帰れるだろうか？

この街は迷路のように、いりくんでいる。そして君をつけねらう、やっかいな犬たちがうじゃうじゃいるのだ。

イラスト／きた のぶこ

親ネコである君の助けになってくれるのは、ジャンプとマンホールを開けたり閉めたりする能力だけである。これをつかって犬を、よけたりマンホールへ落としながら、この街をくまなく歩きまわり子ネコを一刻も早く見つけてくれ。

犬の他にも色々なキャラクタがこの街にはいる。それは君の助けになったり、君をおびやかしたりする。さあ夢の続きを始めよう。じゃないか。

親ネコの移動はコントローラの十字ボタンまたはジョイスティックで行う。ただし、親ネコは道路しか移動させることができない。家やへいや垣根のあるところは通れない。なおコントローラの十字ボタンのどれかを1度押すと、何かにぶつかるか他の方向を押さないかぎりずっとその方へと動き続けるのだった。これは指がいたくならなくて便利だネ。

コントローラのAボタンは、親ネコのジャンプだ。これで垣根やへいを飛びこえることができるのだ。でも2つ以上つながっている垣根やへいは飛びこすことができない。親ネコのジャンプ力は1つぶんだけ。それ以上だともとの位置でジャンプしているだけだからね。

Bボタンはマンホールの開閉用だ。親ネコが向いてる方向の一番近いマンホールを開けることができる。そしてもう1度押すとマンホールを閉めることができる。

ただし画面に見えないときやマンホールと親ネコの間に垣根やへいなどの障害物があるときは開閉できない。

このマンホールには、犬やヘビを落とすことができる。親ネコも落ちるのでマンホールが開いてるときは、ジャンプして飛びこそう。でもなるべくマンホールは閉めて通った方がいいだろう。

あたり前のことではあるがねんのために。実は犬にさわると親ネコは1匹減ってしまうのであった。そのほかにもヘビやお魚屋のおっさん、車などにさわったり、つかまると1匹減ってしまう。

しかしお魚を取ると、しばらくの間は犬をやっつけることができるのだ。

©(株)ポニー

ゲームをする前に2、3の注意点

では、知って得する事や知ってたとうぜんの事などをいくつか紹介しようと思う。

親ネコは、最初に3匹いるのだ。3という数字は、多くのゲームに採用されている。古くはインベーダーあたりからの黄金の3である。

そして1万点で1匹増える。その後は2万点ごとに1匹増える。つまり3万点で5匹になるってわけ。

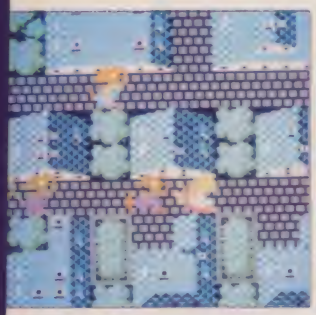
次はちょっとためになる情報だ。犬を1匹マンホールに落とすと10点の点数がはいる。

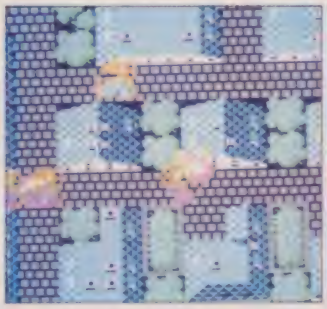
なんだ少ないじゃないと思うけど、これを閉めてしまうと100点はいるのだ。また一度に落とした犬の数が多いほど点数も高くなる。

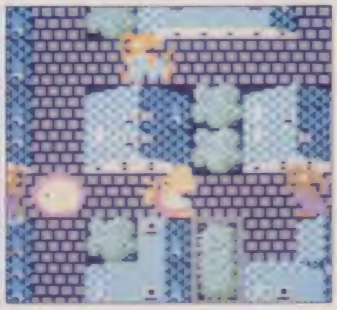
2匹いっぺんに落として閉めると400点、3匹いっぺんだと800点、4匹で1600点、5匹で3000点、6匹で6400点なんだぞ。マンホールもそれほどバカにできないのだ。でもよくばりすぎないように！

秘テクニック集だ！

まずは基本をマスターしよう





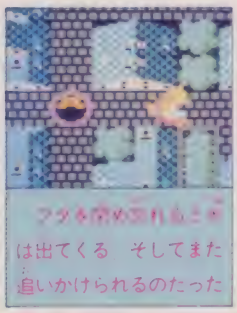


JUMP

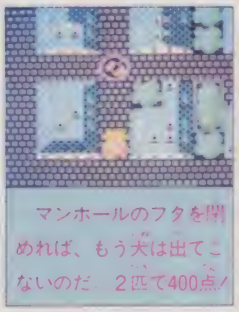
親ネコの特技のひとつはジャンプだ！これさえあれば犬にはさまれたって平気なのだ。

このジャンプ、はっきりいって飛びこえられないものはない。1つだけの垣根もへいも敵も。そして子ネコも？

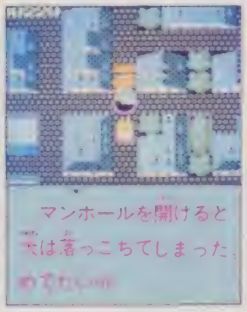
マンホールを使おう!!



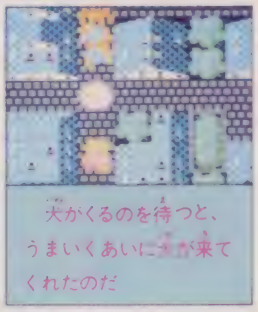
フタを閉めれば犬は出てくる　そしてまた追いかけられるのだった



マンホールのフタを閉めれば、もう犬は出てこないのだ　2匹で400点！



マンホールを開けると犬は落っこちてしまった

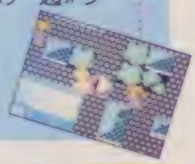


犬がくるのを待つと、うまいくあいに子が来てくれたのだ

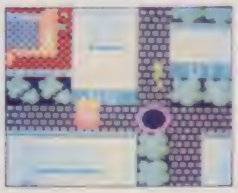
マンホールについて……

マンホールのフタは、その上を通りすぎながら開けられる。これで追っかけて来た犬をかんたんに落とせるぞ。

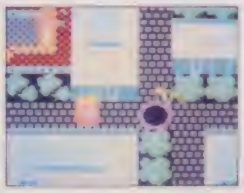
ちょっとひとこと



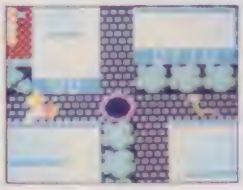
かくれキャラのヘビ



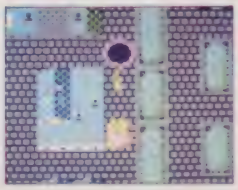
○1面目での場所のヒント魚屋の近くのマンホールには気をつけよう



○そしてマンホールにもかんたんには落ちてくれないので、気をつけよう



○このヘビは、お魚食べてパワーアップしてもやっつけられないのだった



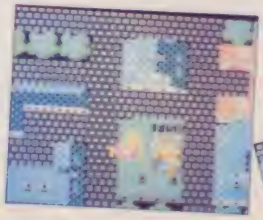
○キャ〜ヘビだ　このヘビは、ヌネヌネとした音楽と共に出てくるのだった

応用編 魚はこうしていただきだ

お魚をとってパワーアップしたいけど、魚屋のおっさんにすぐつかまってしまう。

そこでお魚をしょうずに取る方法をおしえてしまうぞ。

○でもおっさんはしつこい野郎だった



○そいでもって向こうにジャンプ　へへっ

○パクッと食べてパワーアップだぞー

○お魚屋さんがあったぞ。おいしそう

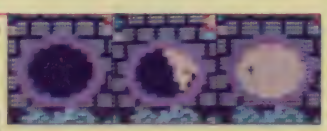
MAP マップ

これが1面の全体図だ

さあ1面目の地図とキャラクタだ。これを見ながらがんばってくれ。

なお、キャラクタの横の難易度はどれぐらい親ネコをじゃまするかを表している。得点はそのキャラクタをつかまえたり、マンホールに落とした時の点数を表しているのだ。

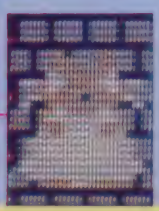
ヘビ
難易度（7）
得点（500）
こいつは、あるマンホールを開けると出てくる。しつこいのていやな奴なのだ。なるべく出さないよーに。



マンホール
難易度（2）
得点（?）
親ネコの強力な武器となってくれるマンホール。ここに犬やヘビをたくさん落として得点をかせごう。
でも親ネコが落ちたら1匹減っちゃうので気をつけて。

工事中の標識
難易度（1）
得点（0）
突然現れる三角帽子。なんだこれは!? とおどろいちゃいけない。道路はよく工事があるのだ。これは道路標識だったのだ。道路に急に出現し、しばらくして消える。
もちろん親ネコは飛びこえることができる。急に出てきたといってあせってはいけない。うまくかわせば犬をまくことができるのだから。

この全体図さえあれば だいじょうぶ 他の面のも自分で作ってみよう



お魚さん
難易度（3）味方だよ
得点（犬1匹50点）
これが犬をキャフンといわせるパワーのお魚たあ。1面目では3つある。
これを食べると色が変わる。犬をやっつけると50点だ。

お魚屋のおっさん
難易度（10）
得点（0）
出た。お魚屋のおっさんだあ。お魚をとったのでおこって出てきたよお。このおっさんは、マンホールが開いてると閉めて追っかけてくる。ただひたすら逃げるしかない。
でも時間がたつと画面から逃げていくのだよ。
しかし、しかしである。もう1人ある程度の時間内に子ネコをつれて帰らないと出てくる魚屋のおっさんがいる。この人はマンホールが開いてると飛びこえて追ってくる。こわい！ だからもたもたしないで早めにその面をクリアしよう。

おにゃんこ TOWN タウン

犬1
難易度（4）
犬2
難易度（5）
得点（10～6400）

親ネコをしゃますする犬なんだけど2種類いるのだ。1つの方はとにかく親ネコをおっかけまわす犬（写真右）。

もう1つの方は、ちょっとカしこくマンホールのフタが開いたままだと、よけていく犬（写真左）。

どちらもマンホールに落とすと10点だ。そしてマンホールを閉めると100点。でも2匹いっぺんだと400点と、犬の数が多いほど高得点なんだよ。

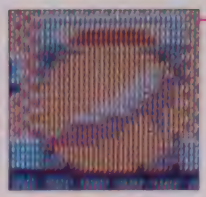
自動車
難易度（3）
得点（0）

道路といえば車。やはりこの街にも車は走っている。

下からくるピンクの車は、軽くジャンプでかわせる。でも上からくるブルーの車は、かならず2台つるんでくるのでちょっとむずかしい。反対側へジャンプでにげよう。

子ネコをつれて道路を渡る時は、右を見て左を見てもう一度右を見て、車には注意！注意！

ボーナスだよ



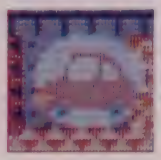
ボーナス
難易度（0）
得点（1000～2000）

ときどき赤い屋根のお家のどれかに出てくるのだ。写真のハイヒールは1000点だ。

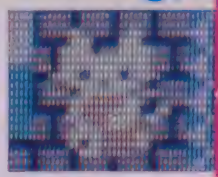
指輪 1500点

ドレス 1250点

トル袋 2000点



自動車 1750点



子ネコ
難易度（0）
得点（ラウンド数×1000）

君がさがし出すのが、この子ネコ。よく覚えておいて早くさがし出して！ まちがっても犬をつれて帰らないように。

この子ネコをぶじ自分の家までつれて帰ると、その面はクリアだ。そして、その面×1000点がはいる。1面で1000点、次の2面で2000点とだんだん高くなる。

しかし子ネコは気まぐれで、どこに現れ、どこへ歩いていくのか全然わからないよ。

親ネコの愛が子ネコを救う。子ネコを背おって家路を急ぐ親ネコは、どんな気持ちなのだろう。やはりよかったと安心しているのだろうか。

しかし行きはよいよい帰りはこわいのだ。なにしろ子ネコを背おえば、重くなったぶんジャンプはできないし歩くのも遅くなってしまうのだ。それじゃ健闘を祈る。

やったね。バンザーイ！と喜んでいる親ネコ。ついに子ネコをつれてお家へ帰りついた。

これでこの面は終り。でも次の面が待っている。さて2面目の街はどんなかんじかな!?

ファミリーコンピュータ™がんばる。

3-Dスペースアクションゲーム
HSP-02

GEIMOS
ゲイモス

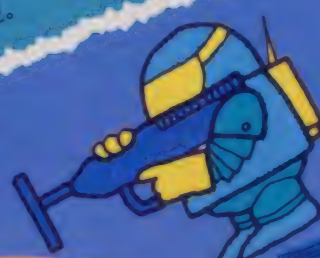
高度なワープ機能を持つ敵の要塞母艦フォボス。地球、火星、木星、土星、海王星、冥王星それぞれの星で突如現われ、キミの操る防衛軍最新鋭機ゲイモスに襲いかかる。さあ、フォボスの中央指令室をパルサー攻撃し、太陽系の果てに追放せよ！画面を上下左右に飛び回れるモードA、コックピット感覚のモードB、攻撃パターンが選べる3-Dスペースアクションゲームの登場だ。

定価5,500円

好評発売中

驚異の反動アクションゲーム
HSP-01

アストロロボ SASA



少年ロボットSASAとその恋人NANAは、今日も元気に訓練中。彼らはなんと、弾を撃った反動で好きな方向に移動できるのだ。しかし、重力や浮力の影響で、動きが思うようにならないことも。練習モードもついた16場面でしっかりテクニックを身につけて、最後のブラックホールでの大決戦で勝利をつかめ！

定価5,500円

人気急上昇

おわび　アストロロボSASAの取り扱い説明書の中の「カラオケ機能のあそび方」(16ページ)の説明で、「ゲーム中SELECTボタンを押すと」とありますが、「STARTボタンを押すと」のあやまりでした。訂正し、おわびいたします。

SASA/GEIMOS 発売記念プレゼント

アスキーオリジナルジグソーパズル(35×25cm、180ピース)が抽選で500名に!!

ゲームパッケージに印刷されているHSP-01またはHSP-02マークを切り取り、(どちらか1枚)官製ハガキにはり、住所、氏名、電話番号、年令、ゲームに対するご意見、ご感想を明記のうえ、ご応募ください。おくり先：〒107港区南青山5-11-5住友南青山ビル㈱アスキーHSP「プレゼントF」係

〆切：昭和60年10月31日(当日消印有効)

発表：発送をもってかえさせていただきます。

ゲームセンターそのままの迫力で、100万点プレイヤー!!!

ファミリーコンピュータ用

ASCII STICK
アスキースティック

どうせ買うなら!!

好評発売中 定価8,800円(送料1,000円)

- 部品はすべて、ゲームセンターと同じ、本物！
- 性能最高、操作性・耐久性バツグン、迫力満点、オモシロさ100倍！
- 接続は、コネクタにさしこむだけ！
- 友だちのジョイスティックに大きく差をつけよう！
- 2台そろえて2人であそんじゃおう！

アスキースティックは意匠登録出願中

●60年3月末現在発売されているファミリーコンピュータ用ゲームカートリッジのうち、以下の商品についてはこのジョイスティックは動作しません。・ピンボール・ゴルフ・四人打麻雀（以上任天堂）・ナッツ&ミルク・ロードランナー・チャンピオンシップロードランナー・バンゲリングベイ(以上ハドソン)・けっきょく南極大冒険(コナミ)は動作しないことがあります。

〒107東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル PHONE(03)486-7111㈹　株式会社アスキー

ASCII

ファミリーコンピュータは任天堂の商標です

ファミリーコンピュータ 新作情報!!

ゲームセンターで人気の「ぺんぎんくんWARS」のファミリーコンピューター版、制作進行中！

ご期待下さい！

ウルテクと呼んでください

超ウルトラ技

紹介する技のレベル

横綱技
プロ級の人向け。アッと驚く技だぞ

大関技
上級者向け。思わずうなっちゃうよ

小結技
中級者向け。割合カンタンに試せる

十両技
初心者向け。これは絶対マスターだ

番下
スコアに関係はないがベンリな技だ

暑い夏も過ぎてスズし〜〜いウルテクの秋がやって来たぞ。遊びに、勉強に、そしてウルテクにどんどんハゲんでくれたまえ。じゃあ今月もどかん！と50本いってみよう!!

50

今月の優勝技

スパルタンX
おどろきモモの木
の10倍ボーナス!!

神奈川県／杉野浩行クン

今月の優勝技はトーマスもびっくりの10倍ボーナスだぞ。12人目キック（9月号22）で"オレが1番!!"と思っていたキミはまだまだ修行がたりないのだ。

10倍ボーナスの出しかたは、まずひたすら急いでその階のボスをやっつける。そしてすぐに今来た道を逆もどりして、スタート地点までもどるんだ。それからもう一度面クリアの地点までトーマスを進める。これでOKだ。

©Nintendo／IREM CORP.

ちょっと違った楽しみ方 ～スパルタンX～

あたらしソフトのウル技ドンドン!! 1

夏の発売以来、圧倒的人気を保ち続けるスパルタンX。今月はさらに3つの技を紹介しちゃうぞ!!

ウルトラテクニック 2

スパルタンX

トムトムばかりが次次とおそってくる!

三重県／井良次ノ

つかみ男とともにトーマスをおそってくるトムトム。けれどパンチでやっつければ300点だし、つかみ男よりはまだマシだ、と思ってしまうよね。トムトムファンのキミに贈るウルテクがこれだ。

面は3面目、スタート直後だ。パターンの最初におそいかかってくるつかみ男をしゃがみパンチでやっつけたら、そのまましゃがんでじっと待っていてみよう。立ち上がるまでは次々と、トムトムが君をおそってくるぞ。

○次々と現れるトムトム。けどつかまれたら何にもならないぞ

○トムトムに会いたくてボクはウルテクをやってしまったのだ

ウルトラテクニック 3

スパルタンX

毒蛾の穴ははたしてどこへ消えたのか!?

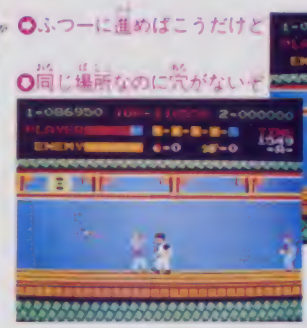
神奈川県／荒木英治ノ

面は進んで4面目だ。この面に現れるいやーなヤツら、あのバタバタと飛んで来る毒蛾たちだ。

"四"の柱を越えれば、毒蛾たちが追いかけてくることはできないのだけれど、ついついここでウルテク心が働いてしまったボク。今来たその道を、毒蛾を追いかけて引き返してしまった。

あちょっ!あちょっ!!と、毒蛾をやっつけふとまわりを見わたすと、ナイ! ナイのだ。さっきまであったはずの毒蛾の穴がなんとなくなってしまっているのダ!!

うーむと考えこんでしまっているあいだに、タイムはどんどん減りつづけ、気がつけばタイムオーバーでやられてしまってたりして……☆



○ふつーに進めばこうだけど

○同じ場所なのに穴がないぞ

ウルトラテクニック 4

スパルタンX

4階の妖術使いはしゃがみこみパンチで

山形県／舶山忠ノ

スパルタンXのキャラクタ達の中で、最もインケンかつイヤラシいのが、この4階の妖術使いだろう。体力をグンと減らしてくれる火の玉は投げつけてくるわ、分身の術は使うわと、どーにもこーにもひとすじなわではいかないヤツなのだ。

しかしファミマガでは、そんなヤツに対するウルテクをついに伝授してしまうぞ!そのウルテクとは、接近戦による、しゃがみこみパンチであるのだ。

妖術使いの出す火の玉は、トーマスの攻撃により破壊することができる。接近戦に持ちこめば、この火の玉によってスコアがかせげる上に、確実に敵にダメージを与えることができるというわけだ。

注意するべき点は、いざ敵に近づくまで。ジャンプキックで近づくのがいいが、間合いをうまくとらないと、反対にやられちゃうぞ。

○叫び声とともに妖術使いの最期なのだ。キミもやってみろ!

©Nintendo／IREM CORP.

ファミコン版ドアドアにウルテクで迫れ

ニューフェイスのゲーム、ドアドア。さっそくながらのウルテク情報を公開！

あたらしいソフトのウル技ドンドン!! 2

ウルトラテクニック 5

小結技

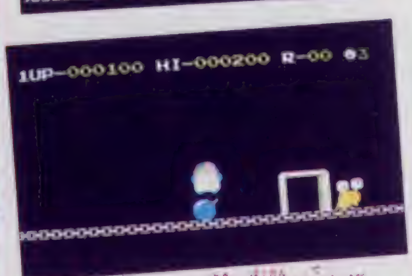
ドアドア
えっ25面へワープ！なんて便利なテクだ

1面目が始まったら右側へ行き、ドアを開ける。ドアが閉まらないように、ジャンプをして最初の真ん中へもどる。そして爆弾が出るまでジャンプをしながらナメゴンをよける。爆弾が出て爆発したら、みごと25面へワープ。最初のかったるい面をとばして、さあ、レッツ・プレイ!!

○ジャンプで

○ナメゴンが出てきたのでジャンプ

○アメが出たのでまずは100点だ



○うまくジャンプした時に爆弾が出たぞ

ウルトラテクニック 6

小結技

ドアドア
スムーズな移動でらくちんプレイだよん

三重県／浜田潔人クン

十字ボタンの正しい使い方をおしえよう。たとえば君が右に移動していて、階段が先にある場合十字ボタンの右と上をいっしょに押しておく。すると階段のとこへ来たら自然に上に行ってくれるんだ。

これでスムーズに階段を昇り降りできるね。ナメゴンに追いかけられてももうあせらなくてすみそうだね。

歩兵戦も戦車戦もウルテクで大丈夫さ♡

シビアに戦いの野をかけぬけるフロントライン。彼に明日の安らぎとウルテクはあるのだろうか!?

あたらしいソフトのウル技ドンドン!! 3

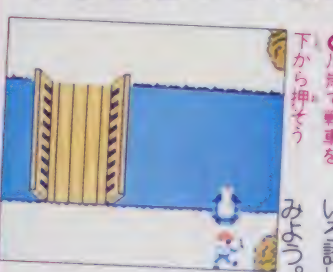
ウルトラテクニック 7

大関技

フロントライン
敵陣近くの川まで来た鬼軍曹がワープするぞ

東京都／清丸剛弘クン

ワープできるといっても、戦車を手ばなすことになるからあまり喜べないね。やり方としては、川岸までたどりつき、右側の橋と対岸の両方が見えるようにする。そして写真の位置で軍曹が戦車を押し上げると、いきなりむこう岸にワープしてしまうのだ。ほかの場所でもいろんなことが起こることがある。キミもあちこちでいろいろ試してみよう。



○川岸で戦車を下から押そう

○ワープしても戦車がないのでとても危険だ

ウル技場外技

☆今号から登場のウルテク場外技。いまイチだった技や紹介してきた技の追加報告など、オモシロウルテク情報をどんどんと掲載していっちゃうのだ。

これからの超ウルトラ技のコーナーは本文だけでなくって、場外技にも注目しなきゃ遅れちゃうぞ。それではははじまりはじまりィ つ…

©エニックス・TAITO CORP.

☆ロードファイター・べったんこカーブでらくちん走行　カーブの手前まで来たらⒶ・Ⓑボタンを離してブレーキをかける、そしてそのまま走らせるとある程度以下の速度なら勝手にカーブを曲がってくれるのだ。(岡山県／松本たくまクン)　★確かにラクチンだけどあんまり意味はないのダ。よって場外！

ハイウェイをウルテク使ってひた走れ!!

バイクにまたがりハイウェイを走るジッピーレース。エンジン音よろしくウルテクの大公開だ。

あたらしソフトのウル技ドンドン!! 4

ウルトラテクニック 8 ジッピーレース 十両技

ヘッドライトがチカチカと点滅するぞ!?

福岡県／川部城クン

軽快な音楽とともにバイクを飛ばすボク。右へ左へとたくみなハンドルさばきで車を追いぬくうちに、ふと気がついた。バイクのヘッドライトがチカチカと点滅しているのだ！

実はコレ、バイクのライトの部分に透明のスプライト色を使っているために起こる現象。バイクをセンターラインのま上に走らせると、ライトの部分からセンターラインが見えて、点滅しているように見えるのだ。

安全運転してる場合じゃないのだけど、たまにはゆっくりとこんなウルテクもやってみようか。

ウルトラテクニック 9 ジッピーレース 小銭技

A・Bボタン押しっぱなしの技なのだ

福岡県／水田進クン

ちょっとこれはヒキョーなウルテクかも知れないけれど、ファミマガ読者のキミにそっと教えてしまおう。前方から次々にやって来る車たち、この流れをストップさせてしまうという技なのだ。

やり方はいたって簡単だ。コントローラのⒶ・Ⓑボタンを、いっぺんに押しっぱなしにしていればいいぞ。そうするとあーら不思議、敵の車は画面の上の方で止まってしまったまま、下へは来ないのであ——る!!

いやはやなんともスゴいウルテクだけれど、残念ながら敵の車が来ないかわりに自分の順位も決して上がることはないことになってしまう。だからスコア自体はあんまりのびないのダ。どうしても先の面へ行けないゾ、という人はともかく、ふつうにゲームできる面のうちは、確実に順位を上げといた方がいいかもね。

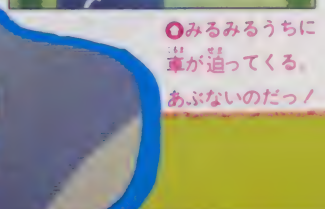
ところで、敵の車が来ないと言っても、道路の端や、オフロードの川などではクラッシュしてしまうので油断しないようにね。

ウルトラテクニック 10 ジッピーレース 小銭技

クラッシュした車の上でも走りぬけよう

兵庫県／狩集淳也クン

右のウルテクをやってたりすると特になりやすいのだけれど、敵の車がぶつかったり、道を曲がりきれずにクラッシュしちゃうときがある。こんなときでもあわてずに対処することが大事だ。クラッシュした車の上は、実は走りぬけることができちゃうのだ。スルイノなんて言ってないで、ドンドン利用しちゃおう。



©IREM CORP.

ファンタジックなウルテクアラビアン！

ちょっと童話つほいスーパーアラビアンも、ウルテクを使って楽々クリアを目ざしちゃおうよ！

あたらしソフトのウル技ドンドン!! 5

ウルトラテクニック 11

スーパーアラビアン

アラビアンのワープで危機脱出をはかれ

栃木県／加藤泰尚クン

こむすびわざ 小結技

スーパーアラビアンで左右ワープができるのを知ってるかな？ 画面の端にアラビアンが歩いて行っても、その先に進むことはできないけれども、ジャンプしてしまうと左から右、右から左へと画面の反対側へワープしてしまうことができるんだ。

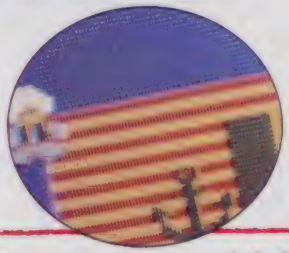
この技をつかえば、画面の端で敵に追いつめられちゃって、どうしようもなくなっちゃったときでもだいじょうぶだね!!

1面だけでなく、それぞれの面において有効なウルテクなので、いろんなときに試してみて欲しいな。

○今はアラビアンは画面の右の方にいるけど

○えいっ！とジャンプ

○反対側に出てしまったら、なんと あれあれっ!?



○たまにこんなふうにもなっちゃう

ウルトラテクニック 12

スーパーアラビアン

船底からういちゃうのもふしぎな力かな

茨城県／畑米隆クン

じゅうりょうわざ 十両技

アラビアンの1面目は、船の上での戦いだけれど、えいっ！とキック、ジャンプで敵をやっつけていたアラビアンが、いきなり空中に浮いてしまったのダ。

場所は画面左下の船底のあたり。左までアラビアンを動かしておいて、ヨッ！とジャンプすればそれでOKだ。何のテクニックもいらない十両技だけれど、ちょっと休みたいな、なーんてときにはベンリな技かもね。

この場所にいる限りは、ピンキー達にやられることはないけれど、モアピンキーなんかに追いこまれちゃったりすると逃げる場所がなくなってしまうので気をつけなくてはいけないぞ。

ひょっとしたらほかにもまだこんな場所があるかもね。キミも探してみてみてっ！

○船底から離れてのーんびり

ウルトラテクニック 13

スーパーアラビアン

ジャンプキックがアラビアンでもできる

東京都／礼令鷹クン

じゅうりょうわざ 十両技

アラビアンがジャンプしてる最中でもキックができるのを、キミは知っていたかな？ 上からも下からもせめてくるモンスター達をやっつけるのに絶対必要な技だ。

ちなみにジャンプの最中でもアラビアンの方向はコントロールできるので、それと同時に使えばかなり強力な技として使えるゾ。キミもスーパーアラビアンをめざせ!!

○キック一発！ジャンプでいこー

☆フォーメーションZ・ロングジャンプ ロボット形態のときに、十字ボタンの加速か減速ボタンを押しながらⒶボタンを押すと、なぜかロボットはロングジャンプをするのダ。（山形県／森谷淳クン）★逃げの姿勢では高得点は望めないゾ。ロングジャンプを応用した技を開発しよう。期待もって場外！

©サン電子

ウル技場外救

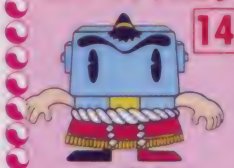
☆マッピー・無敵のご先祖様すりぬけ術　あの無敵のご先祖様が出てしまったら、まず床のはじに立つ。するとトランポリンで飛んで来るから、立ってる床と1段下の床との中間あたりでマッピーと交差させてみよう。タイミングが合えば、死なないんだよ。（北海道／岩沢正明クン）★これでは場外だね。

フラッピーもウルテクを知っていたっ!!

荒れはてたゼビラス星でひとりぼっちのフラッピー。ついにウルテクの登場だ

あたらしソフトのウル技ドンドン!! 6

ウルトラテクニック 14



大関技

フラッピー

あれっ!?キノコがこんなトコに隠れちゃった

愛媛県／松浦兵人クン

まあじっくり写真を見てみてっ！　なんとキノコがブラウンストーンの中にのめりこんじゃったのだっ！

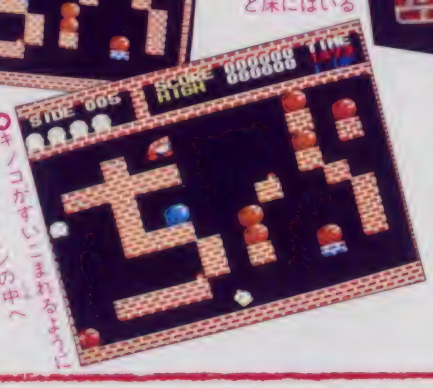
ところでこのキノコ、ブラウンストーンを破壊しても、キノコは床の中へと入ってしまい、取ることができなくなってしまうのだ。うーむ、これはコマッタ。

○まず岩を落とすところにキノコを投げる

○すかさず岩を押して下に落とす

○岩がキノコを追い越して落ちる

○岩をこわすと床にはいる



○キノコがすいこまれるようにブラウンストーンの中へ

○あ～ん、取れなくなったよ

ウルトラテクニック 15

小銭技

フラッピー

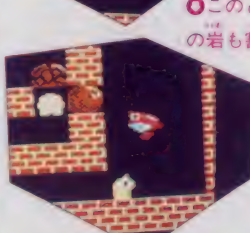
イッキに2個をつぶしちゃえば楽勝だ!!

宮城県／鈴木勝司クン

さあて困ったぞ。フラッピーの前に立ちはだかる2個のブラウンストーン！　思わずムムッ!!なのだけど、あきらめちゃあダメ!!　思いきってぶつかって行けば、2つのブラウンストーンを壊すことができるのだ。ヤル気と努力で挑戦してみよう。

○十字ボタンの上の方向を押して

○ずっと押し続けているといい



○このとおり上の岩も割るのだ

○じゃま者は消えた

ウルトラテクニック 16

小銭技

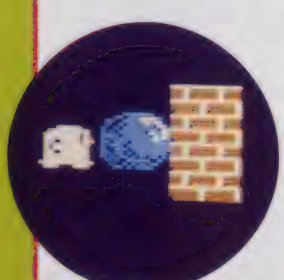
フラッピー

ブルーストーン空中停止でビックリっ!!

大阪府／橋口博実クン

○エビーラが下に来たらブルーストーンをおしだそう

さあどうだっ！　これはすごぉ～いウルテクだぞ。な、なんと、ブルーストーンをはさみこんでしまって、いつまでもそのままでいれる（もちろんタイムオーバーになるとダメだけどね）という技だ。まあ、面クリアに直接関係はないけれど、うまく使えば工ビーラ達をまちぶせするにも役に立つかもね。



○そしてまわりこんで壁の方へ岩をおさえこもう

©dB-SOFT

超ウルトラ技50

ウル技場外技

★マッピー・ボーナスラウンドで白い風船　ボーナスラウンドが始まったら、すぐにポーズを押す。上手く風船が出たときにポーズが押せると、ぬわんと白い風船が出るゾ。（大阪府／播田綾祐クン）★ポーズをはずせば赤い風船にもどっちゃうのダ。瞬間芸はオモシロサが大事なのだよ。残念だが場外。

戦場にかける橋ならぬウルテクだっ

あたらしソフトのウル技ドンドン!! 7

未来戦場で戦うフィールドコンバット、ゲームとはいえど戦いに情けは無用だ……。な——んてカッコつける前にど——んとウルテクのひとつでも覚えてスコアをのばすのが先決！　ウルテク界では実力勝負あるのみなのだっ!!

○この場所をよーく覚えて

○ディオロフをやったぞ

○こーいうふうにスコアがどんどんどん…

ウルトラテクニック 18

大関技

フィールドコンバット やめられないとまらないっ!!の連続ボーナス

兵庫県／中川忠則クン

これは危険なウルテクだ！　味方の兵達をつれていっちゃうディオロフ。こいつをやっつけたときに表示される点数にさらにミサイルをあてると再びスコアが加算されるのだ。場所はどこでもOKなんだけれど、4連砲台をやっつけてから写真の位置で待つのが一番なのだ。とにかくうつべし、うつべし!!

ウルトラテクニック 17

一角技

フラッピー タッチの差っ！　復活フラッピーなのだ

長野県／宮崎慎也クン

まずブルーストーンを落とせば、その面をクリアできる場所まで行こう。そしてエビーラカ、ユニコーンにやられそうになったらブルーストーンを下へ落とす。ブルーストーンガ下に着く前にフラッピーはやられちゃうけど、ちゃんと面はクリア、しかもフラッピーも減らないよ♡

○面クリア寸前ウニウニ

○しかしフラッピーは負けない

スパイが盗んで手に入ったウルテクだぞ

あたらしソフトのウル技ドンドン!! 8

先号のウルテクでスパイが手に入れたウルテクをどーんと公開しちゃうぞ

ウルトラテクニック 19

一角技

エレベーターアクション スパイの服の色はなぜかわるのだろうか

東京都／鈴木盾クン

赤いドアの部屋に入る瞬間にポーズをかけてスパイを見てみよう。なんと服の色が変わっているのだ。知ってた？

○あれステテコかな

©dB-SOFT・ジャレコ・TAITO CORP.

ウル技場外救

☆ディグダグ・モンスター速攻バンク作戦　モンスターにむかって歩きながら、モリのボタンを続けて押すと、「あっ」というまにモンスターは3段階もふくらむゾ。2匹以上の敵においかけられたときに有効だよ。（埼玉県／寺内努クン）★技としては有効だ。JOY BALLを使うともっとイイぞ。

ファミマガのウルテク日本シリーズだ!!

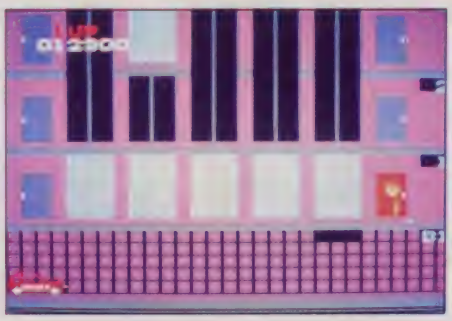
秋と言えばやっぱりスポーツ!!　そこで今月は特にベースボールのウルテクをどっかんと特集してやっちゃったのだ!!

ウル技特集!! ベースボール

ウルトラテクニック 20 大関技

エレベーターアクション
地下の駐車場の入口がうまっちゃったよお!

神奈川県／潮田嘉士クン



○地下への入口がカベでうまっちゃった！　どうしよう

まず写真を見てほしい。何かへんだねー。場所ははげしい戦いももうすぐ終る、2面の1階。最後の赤いドアを見のがして地下1階におりたつと、当然のことながら1階にもどされてしまうよね。すると、アレレッ。エレベーターガ地下1階におりるはずの所ガカベでうまってしまったぞ。でも心配しなくてもエレベーターは地下1階におりていくのでした。チャンチャン。

ウルトラテクニック 21 小銭技

エレベーターアクション
ガードマンよ、いったいどこへ行くの?

兵庫県／森田明生クン

○ねばっていると、ガードマンが落ちてっちゃった

エレベーターに乗ったまま、30階の敵だけをやっつけよう。もちろんエレベーターは下にやらない。するとあせった敵はおもわず落ちてしまうのだ。

ウルトラテクニック 22 小銭技

ベースボール
ノーコンピッチャーもこのウル技で安心

沖縄県／野原清志クン

○フォアボールを出す

○ボールをセカンドへ

○すぐにホームに返球

○もう一度セカンドへ

○なんとセカンド寸前でタッチアウト

一生懸命投げるのにフォアボールを連発するピッチャーにお悩みの諸君、この技を覚えておけばノーコンピッチャーなんかこわくない。コンピュータ側のランナーをセカンドへおびきよせアウトにすることができるのだ。

フォアボールを出したあとに"WALK"と表示されるかされないかというタイミングでボールをセカンドへ投げる。このタイミングが重要なポイントであまり早かったり遅かったりすると、次にセカンドがキャッチャーに送球した時にランナーがセカンドへさそい出されないのだ。

ここまでうまくいけばあとは簡単。ランナーをタッチアウトだ。すべてのバッターにこの技を使えば、完封ノーヒットノーランも夢じゃない。

©TAITO CORP. · Nintendo

超ウルトラ技50

ウルトラテクニック 23

大関技

ベースボール

ほんのおあそび技??満塁のランナーが合体!!

東京都　佐藤誠之介

満塁でランナーが溢塁するなんてことは、普通は考えられないよね。しかしファミコンのベースボールでは、これをやってのけるのだ。但し必ず2人用でやること。コンピュータはランナーが走っているのに、見逃すようなことはないからね。

まずノーアウト満塁にしなくては話が始まらない。とにかくフライを打ち上げないようにすること。1人で守備と攻撃をやってしまえば、フライ以外は全部セーフにすることができるからね。でもランナーの近くで内野手がボールを取った時はタッチしにくるので気をつけよう。アウトになってしまった時や、まちがえてホームランを打ってしまったら最初からやり直しだ。

さて苦労のかいあってノーアウト満塁になったかな。それでは作戦開始だ。ファーストランナーを走らせよう。セカンドランナーと合体する寸前にポーズをかけてみると、何とも変な感じ。2人のランナーの合体シーンをよおく観察したら、その2人をサードへ走らせる。また同じシーンがくり返されるだろう。

それでは本日のメーンイベントにいってみよう。三位一体となった彼らをホームに突入させるのだ。3点も入ってしまう。このときピッチャーに投げさせバッターの打った球をキャッチャーに渡すとスリーアウトチェンジ。しかし考えてみれば当然の話かも。実戦には何の役にも立たないのだが……。

○ファーストランナーが盗塁

○な、なんとセカンドランナーと合体!!

○更なったランナーをさらにサードベースへ

○最後にホームスチール

○セーフ！3点も入った!!

ウルトラテクニック 24

小次技

ベースボール

いつピッチャーに球が渡ったのだろう?

兵庫県／福正直之介

「こんばんは、ファミマガナイターの時間です。今日はCーブ対Gアンツの試合を字数の許す限りお送りします。解説はおなじみ別府さんです。別府さん今日の試合はどうなりますか」「ゲハハハハ」「なるほど。さて団進也第3球を投げました。直球でストライク。松木、見のがし三振です。おやっ、どうしたのでしょう、キャッチャーがボールをピッチャーに返しません。ずっとボールを持っています。場内シーンと静まってしまいました。別府さんどうなっているのでしょうか」

「いやいや簡単なことですよ。十字ボタンの下を押しながらAボタン又はBボタンを連打していてるとこうなります。でももうすぐピッチャーが投げますよ。ゲハハハ」あっピッチャーがボールを受け取ってないのに投げました。いつのまにか次のバッターも登場しています。これはいったいどういうことですか」「けん制球のときやその他いろいろなときにピッチャーは持っていないはずのボールを投げるでしょう。あれと同じ事です。実はポケットにたくさんかくしているんです」

○ツーナッシングにして、第3球投げました

○ピッチャー球を持っていました!?

○キャッチャー返球せず!!

©Nintendo

ウルトラテクニック 25

十両技

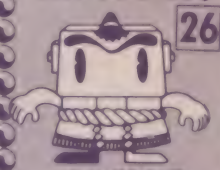
ベースボール
アンチジャイアンツファン待望のウル技

岐阜県　上原満クン

ジャイアンツなんて大嫌い!!と言いながらナイターを毎晩見ていたアンチG党の諸君。リセットボタンを押しながら、スタートボタンを押し、リセットボタンだけ手をはなしてごらん。必ずGを相手にできるよ。逆に考えればジャイアンツファンならこの技を使って負けてあげるということもできるよ。

●コンピュータ側が必ずGになる

ウルトラテクニック 26



大関技

ベースボール
ベースの間をウロウロ盗塁を成功させる方法

大阪府／多田剛クン

この技をマスターするためには、非常に長い年月と血のにじみ出るような練習は必要ないのだ。ようするにタイミングである。写真ではファーストとセカンドの間だが、他の場所でもこの技は使える。つまりヒット1本で1点入ってしまうのだ。初めのうちは、失敗するだろうが何度もやっていてるとタイミングがつかめるだろう。写真の例で言えばセカンドがファーストへボールを投げる瞬間にセカンドへ走るのである。ベースとベースの間をウロウロしていれば、野手がボールを投げる地点を発見できるぞ。健闘を祈る!!

●ファーストランナースタート!! けどこれじゃダメ、アウト

●そしてファーストとセカンドの真ん中までもどれ!

●今だ!!ころ合いを見はからってセカンドへ走り込め

●間一髪セーフ!!あーあ疲れてしまった。だが盗塁成功だ

●右へ左へ行ったり来たり……

ウルトラテクニック 27

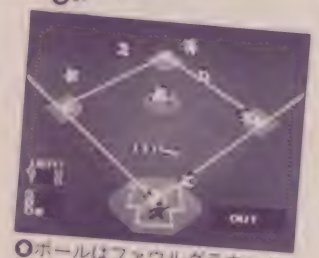
横綱技

ベースボール
送りバント失敗なんてもうないのだ

兵庫県　森田明生クン

1回の表にノーアウトでランナーが出た場合、確実に先取点を取るためにはバントをさせるのがいい。相手より先に点を取るのは試合を有利に進めるためには大事なことだからね。でも、バントはとても難しくてピッチャーゴロだとダブルプレーだし、ファウルラインギリギリをねらうとファウルになってしまう。そんなこんなでツーストライクノーボールになってしまったのが上の写真なのだ。どうしてもランナーを送りたいのでスリーバントを決行したのだが失敗してしまった。ランナーは走らせていたのでセカンドまで行ったが不思議なことに審判が「セーフ」なんてやってる。そうか、スリーバントを失敗してもセカンドへ行けるんだ。やったね♡

●おーっとスリーバントだ



●ボールはファウルグラウンドへ

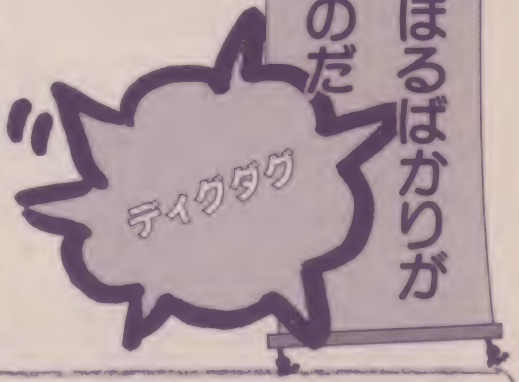
●ファウルなのにランナーはセカンドへ

©Nintendo

超ウルトラ技50

地面もただほるばかりが能じゃないのだ

モリとボンプで地中を走りまわる正義のディクタク。このウルテクでさらにパワーアップなのだ。



ウルトラテクニック 28

ディクタグ

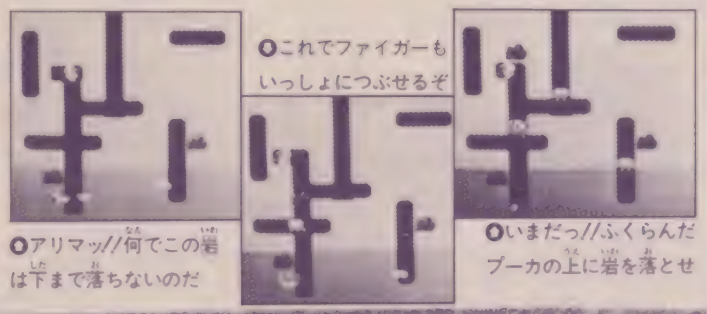
おかしいな岩が空中に止まってしまった

東京都／宇田川良二クン

こむすびわざ

小結技

岩を効果的に使うと高得点になることは、みんな知ってるよね。その岩を空中で割っちゃうことができるんだ。岩を落とす前にその下の方を中途半端にほって



おくだけでOK。点数にはちっとも関係ないけどね。

ウルトラテクニック 29

ディクタグ

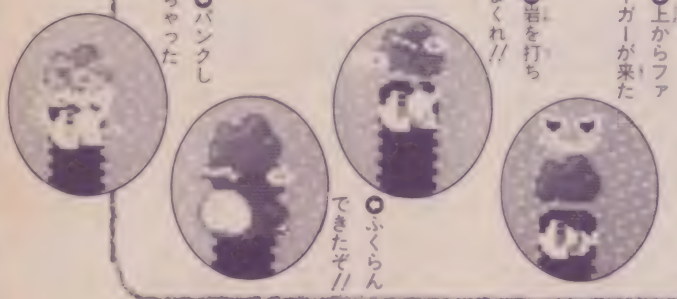
岩の向こう側からきた敵もふくらませる

兵庫県／橋本直樹クン

こむすびわざ

小結技

岩の下で敵を待っている時に上から来ちゃうと困ってしまうね。でもそんな時には岩の方を向いて、もりでうちまくれ。そうすると、敵をふくらませることができるんだ。岩で落とすこともできるぞ!!



ウルトラテクニック 30

ディクタグ

この場所にいるとやられないのだ!!

神奈川県／谷口和也クン

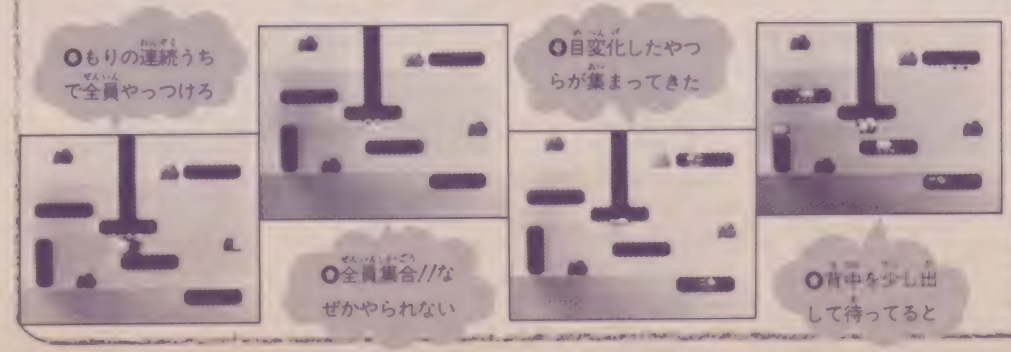
よこつなわざ

横綱技

ラクして面をクリアしたい人におすすめの技がこれだ。けどそのかわりスコアは少ないぞ。

2面が始まったらすぐに少し下へ進む。背中がうすいカベの1枚分（ホンの1ミリぐらいだよ）上の横穴に出るようにして待っていよう。しばらくするとブーカやファイガーが目変化して、ディクタグのいるところに集まってくるが、ディクタグが中途ハンパなところにいるためディクタグと目変化のままで重なって動かなくなってしまう。

さあ、あとはその場でモンスター達をバンクさせちゃおう。



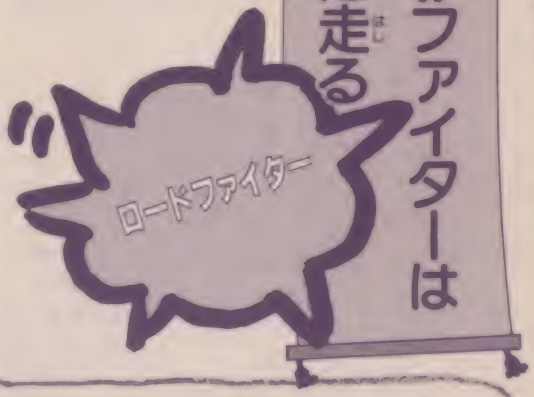
©ナムコ

ウル技場外技

☆ベースボール・ピッチャーが変身！　キャッチャーフライを打って、キャッチャーとピッチャーが同時に追いかけて来たとき、ピッチャーがバッターの位置に立つと、なぜかキャッチャーに変身しちゃうんだ！（東京都／富士田映彦クン）★あちこちの本に載った有名ウルテク。どーしても場外なのだ

爆走一発!!ファイターは今日もひた走る

さんしょは小粒でピリリと辛い。小さなロードファイターにウルテクがついに登場なのだよっ！

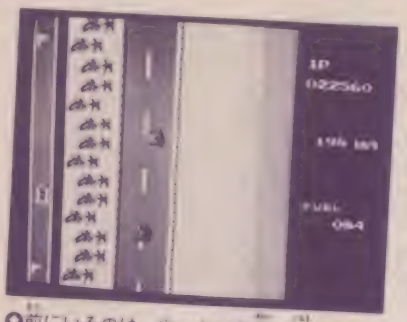


ウルトラテクニック 31

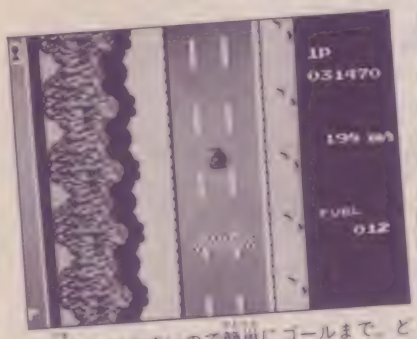
よこづなわざ 横綱技

ロードファイター
Bボタンでゴール
まで行ってしまう

大阪府／鍛冶隆弘クン



○前にいるのは、やっかいな赤い車だ。へたをするとクラッシュしてしまう。あぶないぞ

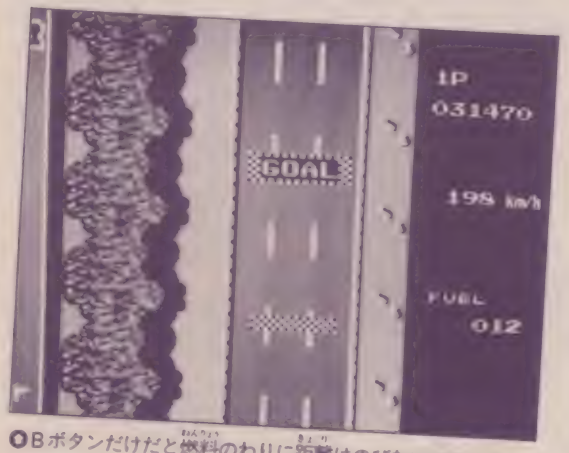


○敵をよけやすいので簡単にゴールまで。どうだこの作戦はすごいだろう

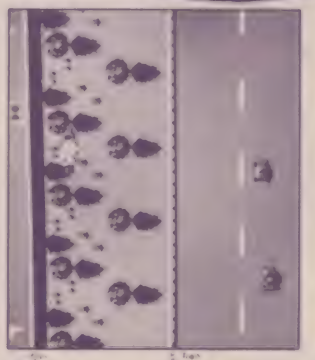
○コナミマンも出てくる。Bボタンは偉大だなあ

みんないらいらした時はこいつにかぎるぜ、今日もぶっとばそう。というわけでロードファイトする。でも3コースの細い道にはまいってしまう。なんとかしてほしい!?

それではなんとかしよう。実はAボタンのハイギアでがんばらなくてもBボタンのローギアだけでゴールまで燃料はもち続けクリアできるんだよ。たまにはBボタンでのんびり走ろうかな。コナミマンも応援してくれるよ。



○Bボタンだけだと燃料のわりに距離はのびないのでクラッシュにはくれぐれも注意を。3回以上だとクリアはむずかしい



○第1のコースの途中ノーミスでコナミマンが飛んできたんだよ

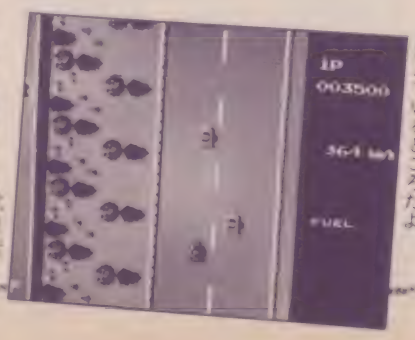
ウルトラテクニック 32

こまわざ 小馬技

ロードファイター
0から400kmまでの好きな速さでとばそう

愛知県／秋田圭紀クン

セレクトボタンの活用法を知ってる？　走ってる時に押してるとA・Bボタンを離してもそのままのスピードなのだ。スピードを変えたい時はAボタンを押すと少しずつ早くなる。Bボタンはその逆で遅くすることができる。微妙なスピードが出せるんだよ。



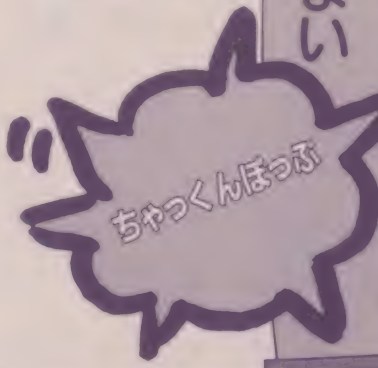
○スピードを好きなように変えて遊んでいるところだよ

©コナミ

超ウルトラ技50

かわゆいちゃっくんウルテクざんまい

迷路の中を愛のハート救出に走りまわるちゃっくん。ウルテク使っていざ、いざぁ！



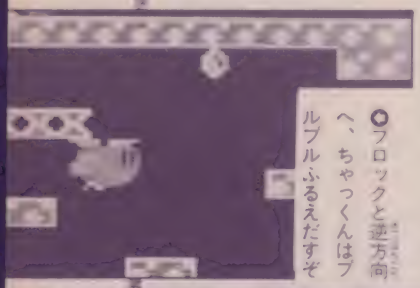
ウルトラテクニック 33

小後技

ちゃっくんぽっぷ

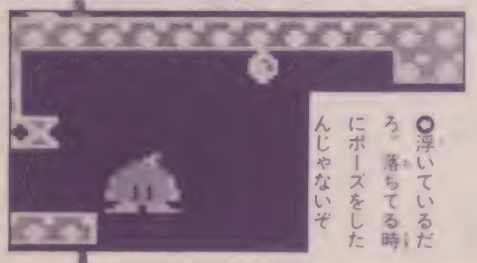
なんにもないとこで翔んでるちゃっくん

埼玉県／渡辺良和クン



○ブロックと逆方向へ、ちゃっくんはフルフルふるえだすぞ

ちゃっくん空中に浮かべる術を伝授しよう。用意するのはムービングブロックだけ！こいつに下からくっつき、ムービングブロックと逆方向へ十字レバーを押す。そして落ちる瞬間に上へ十字レバーを押す。これで押している間は空中に立っているのである。



○浮いているだろ、落ちてる時にポーズをしたんじゃないぞ

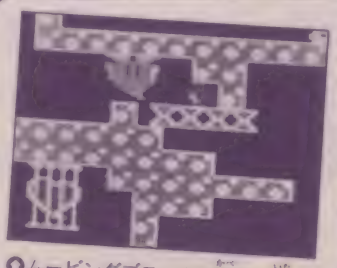
ウルトラテクニック 34

大関技

ちゃっくんぽっぷ

バクダンだってときには浮かんでみたいのさ

東京都／萩原麦クン



○ムービングブロックと壁との板ばさみになって動けない爆弾

○あれっブロックがいっちゃったのに爆弾は下に落ちていかないの!?

写真の位置でムービングブロックが右側へいく時に爆弾を投げる。すると壁があって爆弾はころがっていけないよね。爆弾が動けないもんだから、すねちゃってムービングブロックが通りすぎても下に落ちないぞってがんばるのだ。

○ドンとなった花火がきれいだなぁ横ににげないとあぶない。

ウルトラテクニック 35

大関技

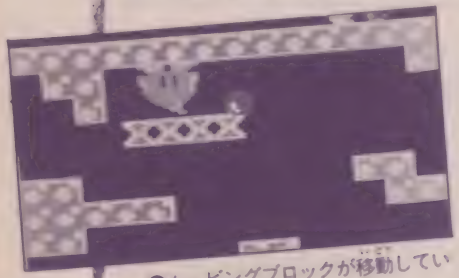
ちゃっくんぽっぷ

少しだけ遠いところの敵をたおす手はこれだ

兵庫県／小坂田英和クン

ムービングブロックが右側へ行く時にうまくのるように爆弾を出すんだ。

すると爆弾はムービングブロックに運ばれてすこし遠いとこで爆発する。うまくいけば、床のないとこで敵をたおすこともできるんだよ。



○ムービングブロックが移動している方向に爆弾をぽろっと出す

○コロコロとムービングブロックの上を転がっていく爆弾

○ちゃっくんが動かなくてもだいじょうぶな所まで行って爆発するのだ

©TAITO CORP.

☆ポパイ・ブルートダブルパンチ　2面3面で使える技。ホウレン草を食べてブルートをパンチする。そしてブルートが生き返る場所でしつこくパンチをくり返すと、ブルートが画面の上にとんで行って3000点はいるのだ（埼玉県／酒井一洋クン）★これもあまりにも有名なウルテク。場外なのだ。

知ってトクするウルテクがいっぱいだ！

とってもオベンリ テクニック集

直接スコアに結びつくわけじゃないが知っておけばとてもトクするオベンリテク！　ぜひ覚えてね

ウルトラテクニック 36 小銭拾

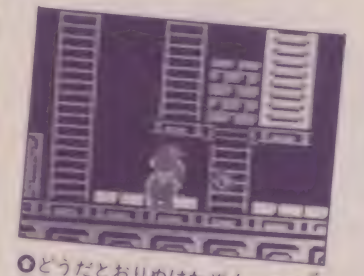
レッキングクルー ここにいれば火の玉も安全!!なのだよっ

福島県／川戸大樹クン

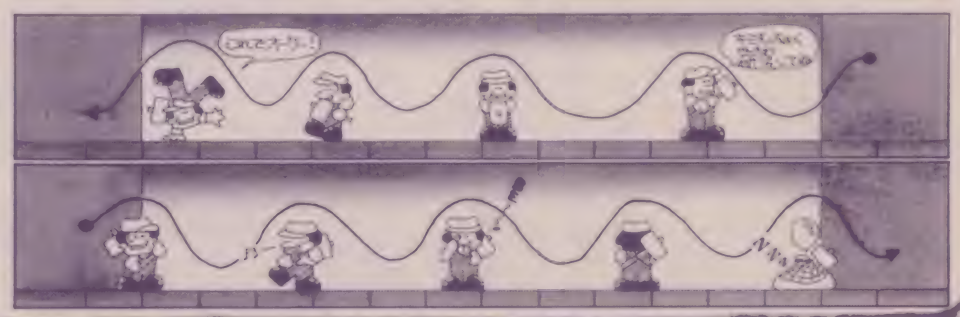
○右側にいると火の玉は左側から出現。あぶない！　目前に火の玉が

○火の玉が上に来ているところだ。ちょっとずれているとやられる。

火の玉は上下にゆれながら飛んでくるからそれが一番上になる地点に立つとマリオをカすめて行くだけでやられないんだ。ただハンマーをふった後向きの状態じゃないとダメ。火の玉が出て来た方のブロックの端と足をぴったり合わせて火の玉をよけよう。安全な場所は下の図を見て！



○どうだとおりぬけたぞ！　この場所もしっかり覚えておくようにね♡



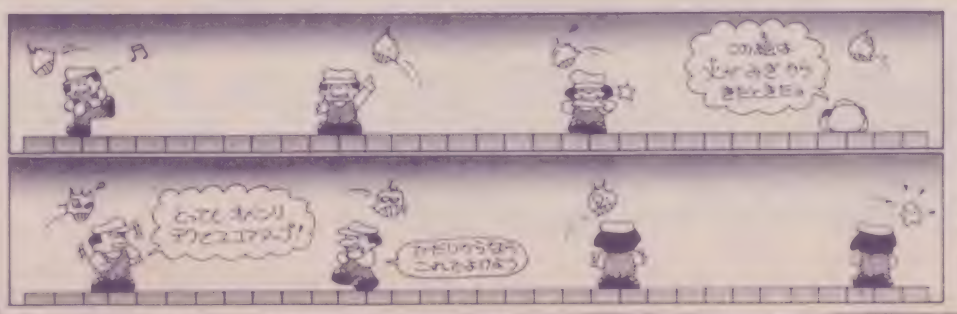
ウルトラテクニック 37 小銭拾

マリオブラザーズ 同じくマリオの安全地帯を公開するぞ！

北毎道　尾野考志クン

○いつも逃げまわってた緑の火の玉が後ろからおそってきた！

○火の玉がよけていった。今日のマリオはちょっとちがうのだ



マリオブラザーズにも、火の玉をよけられる場所がある。でもレッキングクルーより火の玉の上下する幅が広いのでやりやすいぞ。じっと動かずにいてもいいし、ちょっとあぶないなと思ったら火の玉が上に来たとき走りぬけてもいい。もう火の玉は怖くない!!

©Nintendo

超ウルトラ技50

ウルトラテクニック 38

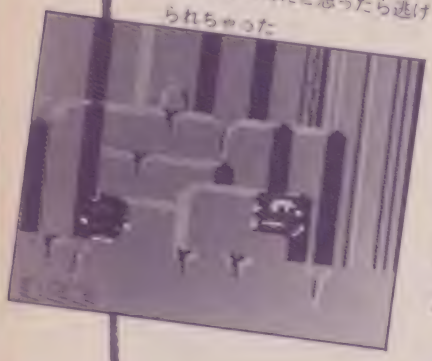
大関技

忍者くん ポヨーンと小ジャンプすばやく後へ回りこめ

東京都／とむらとしなおアプ

敵のうしろへ回りこむと忍者くんはとても有利になるよね。十字レバーを飛びたい方に押して、同時にAボタンをかるく押すと小さなジャンプができるんだ。これを使えばジャンプしても上の段に行かなくてすむので、すばやく敵のうしろに回りこめるぞ。敵がおどろいてるすきにドンドンやっつけてしまおう。

○十字レバーとAボタンをかるく押す。普通より低い高さを飛んでいる忍者くん



○まわりこんだと思ったら逃げられちゃった

○忍者くんのすばやさについていけずとまどっている黒子。ワハハ

ウルトラテクニック 39

大関技

ナッツ&ミルク ジャンプしないで気絶から立ち直るんだ

長野県　小山貴雄アプ

ロープから落ちる時は、ジャンプボタンを押しながらの方がいいのだ。なぜなら気絶が終ったときに、ジャンプしなくても動けるからだ。時間的にはそれほど差はないが、上にナッツがいるときなんかとっても便利なのだ。少しでも時間が節約できるということは、その分ボーナスが多いので、なるべく点数の欲しい人にはおすすめ技なのだ。

○ミルクが気絶してる。あぶない。ナッツが来た

ウルトラテクニック 40

大関技

ハイパーオリンピック 転んでもすぐに起き上がるのが男の子!!

福島県／佐久間洋考アプ

激しい運動で一気に欲求不満を解消できるハイパーオリンピック。しかしクリアできなかったときの悔しさは大きいね。特にハードルで転んだときなんかイライラしてしまう。こんなときのイライラ解消がこれ。転んだとたんにジャンプボタンを押してしまうのだ。根性あるやっちゃな。でも、走り出すまでの時間は結局同じなのだ。

○ハードル競技であります。おっと、ひっかかって倒れてしまった

○ジャンプ!!さすが男の中の男。転んだ直後にジャンプてある。優勝をめざせ!!

©ジャレコ・HUDSON SOFT・コナミ

ウルトラテクニック 41

小技技

本将棋 二手前の局面にもどす待ったの法則だぞ

東京都／萩原麦

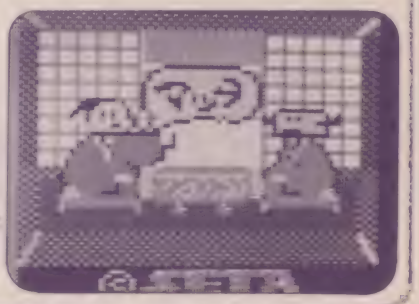
「待った」である。いきなり飛車を持っていかれては困るのだ。もう1歩で王手だというのに。でもやさしいファミコンの相手は「待った」をさせてくれる。

Bボタンを押すと1度目に「マッタ」とふき出しが出た。さらにBボタンを9回押すと頭を下げて泣きだした。

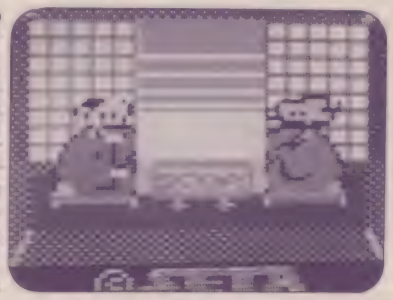
しかし相手の反応がないので、必死でBボタンを連打する。何度も頭を下げてたのむ。

やった！　ついに9回頭を下げた時に待ってくれた。これで2手前にもどしてくれる。

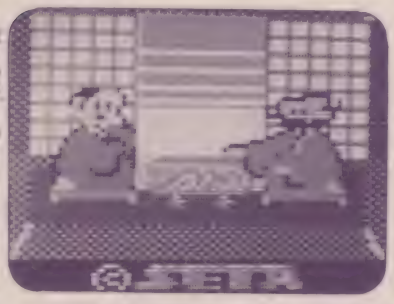
合計80回の連打だった。しかしこの回数は早くたたけばたたくほど少なくてすむ。私は未公認ながら56回で成功し、ジョイボールでは5秒だった。



Bボタン2回で



なさけないけどごめんしてくれ



君は何回で待ったさせられるか

ウルトラテクニック 42

小技技

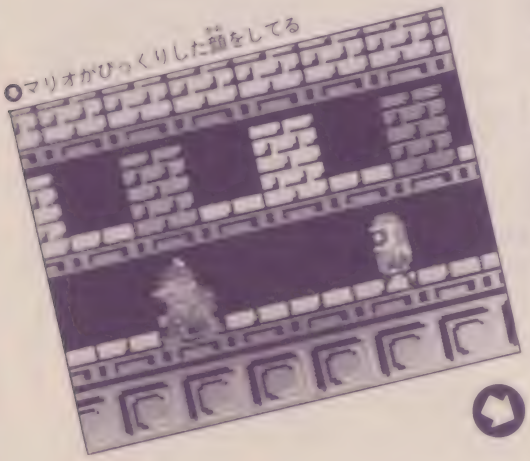
レッキングクルー ダイナマイトで一気に敵をすりぬけの術

福島県／宮津勉ア

エディットモードで一番下の段にダイナマイトを置いて、あとは好きな所にマリオと敵を置いてくれ。そしてスタートだ。

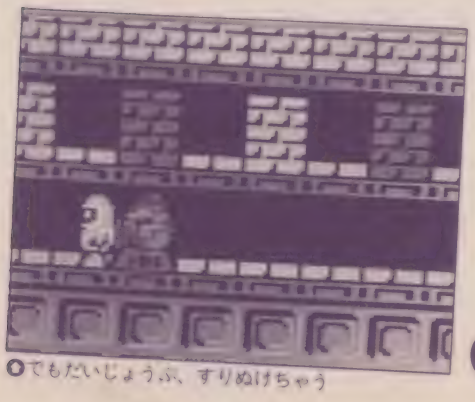
もし敵がナスビ仮面のときならば、マリオとの距離がブロックで2個ぶんのところでダイナマイトをたたくんだ。ドッカーンと爆発してマリオはとびあがる。このとき敵と重なれば成功だ。マリオはやられたような顔をするけど、着地する前に敵はとおりすぎてしまうはずだ。どう、やられなかっただろう？

敵との距離はちょっと違うので、いつもブロック2個ぶんの所でやれるとは限らないからね。スパナゴンの早い方だとブロック1個ぶんくらいだ。後は自分で調べてくれ。

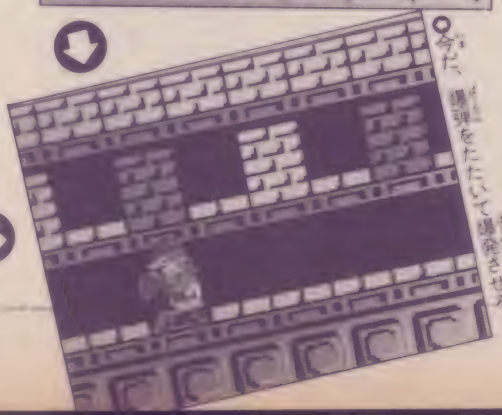


マリオがびっくりした顔をしてる

ナスビ仮面があせまってきたぞ



でもだいじょうぶ、すりぬけちゃう



今だ、爆弾をたたいて爆発させろ

超ウルトラ技50

どうしてこんなことができるのだろう？

どうして？と思っちゃうようなファミコン珍現象。そんな画面をどどーんと3本集めてみたぞ！

ファミコンふしぎふしぎ

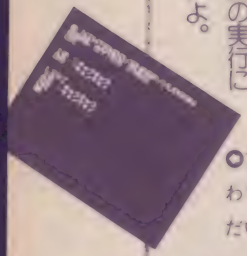
ウルトラテクニック 43

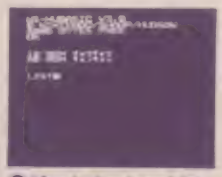
大関技

ファミリーベーシック キョンキョンの危機にチョウチョウは鳴くの

二重県／田中浩樹？

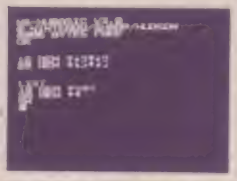
ゲームベーシックのREM文にキョンキョンは使えないって知ってた？ どんなにまちがえないように打ちこんでもリストをとってみると〝キキ〟、チョウチョウは〝チウチウ〟だ。どうしてキョンキョンが出てこないんだ。でも、これはREM文だからプログラムの実行には関係ないよ。





●でも安心REMのかわりに'を使えば別にだいじょうぶなのだ

●ゲームベーシックにして写真のようにプログラムを打ちこむ。そしてリストを……



●こんなの打ちこんだ覚えはないぞ

ウルトラテクニック 44

横綱技

スターフォース ファイナルスターが不死身になった

東京都／酒井都仁孝？

ムムッ、ファイナルスターとラリオスが合体??じつはファイナルスターが無敵になっているんだ。やり方は、まず電源を入れ、コントローラの[I]と[II]の十字ボタンを同時に、ある方向に押し、両方のABボタンを強く押しながらスタートする。以上で無敵になるんだけど、1人じゃ無理だよね。

どの方向に押せばいいかは、キミ自身で研究してみようね。

もしうまくいかなかったら、それはボタンの押しかたがわるいのだ。

●ラリオスにぶつかっても爆発しないゾ

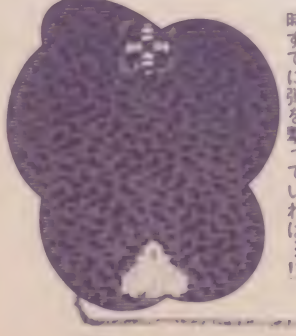
ウルトラテクニック 45

大関技

ゼビウス 森の中に銀色の物質があり照準が点滅する!?

ファミマガ限定情報だよ。ボザロクラムが初めて出てきた後の森の中に…。ボザは口グラム4つが十字形に合わさった敵のこと）このボザロクラムを撃たずにその中心の上まで行く。接近してくるトーロイドを無視して照準に神経を集中してると銀色に光る所があり照準が点滅する。ここまでが編集部で確認できたことである。だがそれだけでなさそうなのだ、うまく撃てばワープができるらしい。うそかまことか、秘密はまだ隠されたままである。

●エリア1の森の中、ここには何もないはずと照準をにらんで……



●点滅してるのわかるかな？この時すでに弾を撃っていれば…!?

©HUDSON SOFT・TEHKAN・Nintendo・㈱ナムコ

ウル技場外技

ちゃっくんぽっぷ・モンスターをまいちゃえ　1面目で使う技。モンスターにつかまりそうになったら、ハートのおりの下にちゃっくんの身をかくそう。そうするとモンスターが追っかけて来ないので、あとは爆弾でやっつけよう。★うーん、この技を送ってくれたキミ、名なしで場外になっちゃったよ。

瞬間！　そのときボクはポーズをかけた!!

ゲームをやっているあいだのホンの一瞬に、こんな画面があったのをキミは知っていただろうか？

ファミコン瞬間芸だぞ！

ウルトラテクニック 46

ゼビウス
芸のこまかいゼビウスのザッパーは色ちがい

単身アンドアジェネシスやタルケンの大軍へとつき進むソルバルウ。合体や分離をしないソルバルウのたのみのつなは、地上用攻撃兵器ブラスターと飛来する数々の敵をたおし、身を守ってくれる空中用攻撃兵器ザッパーだ。

ところでこのザッパーから出る2つの弾をよく見たことある？　よ～く見ると右と左の弾は色がちがうのだ。右が赤だと左が青、そしてそれが交互に変わりながらとんでいく。あのザッパーのすごいパワーは、こんなところにも現れていたんだよ。知ってた!?

○みなぎるパワーを内にひめ、いまザッパーを撃つ

ウルトラテクニック 47

ロードランナー
この変なやつは誰？音もおかしいぞ!!

東京都　田村元樹クン

ランナーの速度を調節できることは知ってるね。最高速度にしちゃうとこんな顔になるんだ。ゆっくり楽しみたい人は、一度ゲームオーバーにして、エディットモードでロボットを作らなければいい。

○この顔を見てほしい。仮面ライダーに似ているという意見もある

ウルトラテクニック 48

マッピー
マッピー君の後ろ姿をフォーカスしたぞ

広島県　谷口昌則クン

カワイイなあ。かりあげしてたなんてしらなかったよ♡　このカワイイ姿を見たい人はドアダッシュした時にポーズボタンを押せばいいのだ。

○いたいっ!!　ドアに飛ばされてしまった

横綱に負けてたまるか　今月の幕下技だ

スコアに夢中になるだけじゃいけないぞ。たまには幕下技でのんびりと技を楽しもうじゃないか！

今月の幕下技

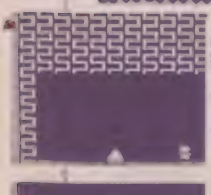
ウルトラテクニック 49

ロードランナー
アリリッ!?クリアしたのに脱出できない

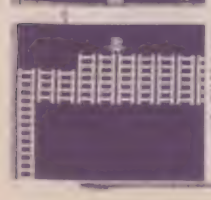
群馬県　上村幸司クン

幕下①

脱出はしごは45個以上エディットできないのだ。左の写真みたいにたくさんエディットすると、脱出できなくなっちゃうよ。みんなよぉく気をつけてね。



○脱出はしごだらけの面を作ると、



○上の方の脱出はしごが消えちゃう

©㈱ナムコ・HUDSON SOFT

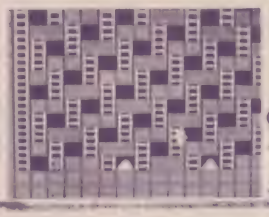
超ウルトラ技50

ウルトラテクニック 50

チャンピオンシップロードランナー
1面から50面までのデモを見られるぞ!!

東京都 野口雅之クン

デモを見たい人は、20秒ぐらいずーっとセレクトボタンを押し続けること。1面から10面までは自由に見ることができるのでよーく研究しよう。11面以降のデモもシークレットコードがあれば見れるぞ。



STAGE 8

●とりあえず我々は第8面をセレクトしてみたのであった

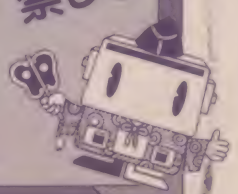
●じゃーん。第8面のご登場であります。画面がスクロールして全景を見せてくれるぜ

キミがみつけた ウルトラ技募集!

さて今月の技はどうだったかな。ファミリーコンピュータMagazine編集部ではこれからもたくさんのウルトラ技を毎月毎月紹介していくよ。そこでキミもこのウルトラ技のページにどぉーんと参加してみないかい? キミが発見した、自分であみだした、そんなオリジナルのすぐれた技をどんどん送ってね。掲載されたキミにはとてもカッコいい「ウルトラ技発見認定カード」を送っちゃうよ。横綱技の技と評価されればその上に金一封も! 技のやりかたをくわしく説明し(図や写真があればなおOKだ)①キミの住所、②氏名、③学年(職業)、④年齢、⑤電話番号、そして⑥なんのゲームのウルトラ技なのかをはっきりと書いて(はがきの場合は表に、封書の場合はうらにきちんとね)、左の住所まで送ってください。ウルトラ技は1通につき1テクニックとします。技解説もデタラメではだめだよ。正確な方法を一番早く送ってくれた人、それがその技の正式発見者となるのだ!

●ウルトラ技の送り先
〒105 東京都港区新橋4-10-1
徳間書店「ファミリーコンピュータMagazine」編集部 ウルテク係

超ウルトラ技て禁じ手



「テケテン——テケテンテンテン——。ウルテク力士のしょくん! ここでウルテク行司の私よりウルテク禁じ手を通告するのだ——っ。わがウルテクは体ひとつでファミコンのゲームと組みあい、技をみがくことを目的としておる。以下の技はその条項に反するものとして"禁じ手"と定めるのだあ——。よお——く聞くように!

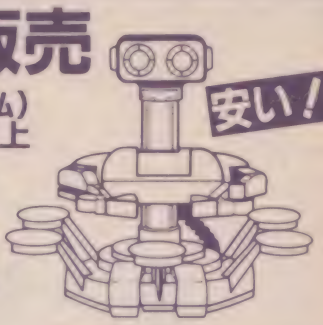
一、カートリッジをずらして入れる
一、ファミコン前面のピンを金属でショートさせたり、ゲーム規定以外の器具をつなぐ
一、パスワードやシークレットコードなど、テクニックとはいえないもの
一、他の雑誌、書籍より転用、盗作したものを送る

以上をよく守り、キミもけいこにはげんでくれ!

☆エレベーターアクション・ストップ・ザ・ミュージック プレイヤーが下におりて、左右を向いているときにポーズボタンを押すと、バックの音楽が消えてしまうのだ。そして玉を1発打つたびになぜか音が出るんだよ。(新潟県 石線真史クン) ★実際にやってみたけど、イマイチなのだ。場外っ!!

ファミリーコンピュータ特価販売

今、買って 品物先渡し お支払いは来年のお年玉（61年1月26日払） ただし3万円以上



安い！

もちろん現金払いもOK

最新カセットコーナー

（新製品は発売の有無を必ず確認の事）

- ♠ハイパースポーツ
- ♠内藤九段将棋秘伝
- A ♠ワープマン
- ♠バトルシティ
- ♠ドアドア
- ♠ティグダッグ
- A ♠スーパーアラビアン
- A ♠ジッピーレース
- A ♠フィルドコンバット
- ♠スペース・インベーダー
- ♠イー・アール・カンフー
- ♠けっきょく南極大冒険
- A ♠ロードファイター
- ♠忍者くん（魔城の冒険）
- ♠フォーメーションZ
- ♠ちゃっくんぽっぷ
- A ♠フロントライン
- A♥レッキングクルー
- ♥フラッピー
- ♥マッハライダー
- ♥アストロロボ・ササ
- ■ドルアーガの塔
- ■シティコネクション
- ■ブーヤン
- ■ルート16ターボ
- ■10ヤードファイト
- ■スーパーマリオブラザーズ
- A ■サッカー ■スパルタンX
- ■エレベーターアクション
- ■スターフォース
- A ■チャンピオンシップロードランナー

ポートピア連続殺人事件（価格未定） ♥ゲイモス
いっき（価格未定）

★ファミリーベーシックゲームボシェット ¥1,980
A ▲ハイパーオリンピック（コントローラ付） ¥6,500

ファミコンロボット用
ブロックセット ¥4,800
ジャイロセット ¥5,800

♠印各¥4,500
■印各¥4,900
♥印各¥5,500

A印、現金先払いの場合は定価の1割引

送料は、何本でも¥600

3本まとめてドーン

今月限りのスペシャルカセット 3本セット超特価販売！

（現金払いのみ）お年玉払いは出来ません。

Aセット ピンボール F1レース ドンキーコング
● 定価¥13,500➡**超特価¥6,900**（送料600円）

Bセット ピンボール ドンキーコング ロードランナー
● 定価¥13,500➡**超特価¥7,900**（送料600円）

Cセット ピンボール バックマン エキサイトバイク
● 定価¥14,500➡**超特価¥9,900**（送料600円）

★A、B、C各セット特別限定100セット限り！

高得点の秘密はコレダ

ゲームが10倍たのしくなるジョイステック！

（ジョイステックは、電話で在庫確認の上ご注文下さい）

●ハドソンジョイステック
¥3,500➡現金特価¥3,150
送料¥600

高速アクション用！

●ジョイボール
¥3,980➡現金特価¥3,590
送料¥600

●アスキースティック
¥8,800➡現金特価¥7,920
送料¥600

●ジョイステック7
¥3,500➡現金特価¥3,150
（送料¥600）

※ご注意 上のジョイステック以外は、お取扱いいたしていません

在庫あり！スグ送る！

①本体＋カセット5本付	現金特安価格¥31,050
②本体＋カセット5本付	お年玉払価格¥34,500
③本体＋カセット3本付	現金特安価格¥25,830
④本体＋カセット3本付	お年玉払価格¥28,700
⑤本体＋キーボード付	現金特安価格¥21,320
⑥本体＋キーボード付	お年玉払価格¥23,680
⑦キーボード	現金特安価格¥11,000
⑧キーボード	お年玉払価格¥12,000
⑨本体＋F1レース	現金特安価格¥14,400
⑩本体のみ	現金特安価格¥11,800

テレビ画面とロボットを同時に操作
いままでにない未来体験してみないか

新製品

⑪ロボット＋ブロックセット＋アルカリ電池4本 現金特安価格¥13,700
⑫ロボット＋ブロックセット＋アルカリ電池4本 お年玉払価格¥14,930
⑬ロボット＋ジャイロセット＋アルカリ電池4本 現金特安価格¥14,600
⑭ロボット＋ジャイロセット＋アルカリ電池4本 お年玉払価格¥16,160

●4,500～4,900円のカセットの中から、ご希望のカセットをお書き下さい。4,900円以上のカセットは、その差額を加算の事。未発売等の場合は、こちらで別のカセットを選ばせていただきます。※お年玉払いは、3万円以上になるようにカセットを追加して下さい ●⑪～⑭ 送料は各1,300円です。

ファミリーコンピュータ大量注文お受けします

カセット格安セット売り 絶対お得！

下記のカセットの中から、お好きなものをお選び下さい
●お年玉払いご希望の場合は定価です

★1本 ¥4,200 ★4本 ¥14,000
★2本 ¥8,000 ★5本 ¥17,500
★3本 ¥10,500 送料は、何本でも¥600

- ●テニス
- ●ゴルフ
- ●麻雀
- ●マッピー
- ●ギャラガ
- ●五目ならべ
- ●ピンボール
- ●ベースボール
- ●エクセリオン
- ●4人打ち麻雀
- ●ロードランナー
- ●デビルワールド
- ●ギャラクシアン
- ●クルクルランド
- ●マリオブラザーズ
- ●バルーンファイト
- ●アイスクライマー
- ●ドンキーコング
- ●ドンキーコングJr
- ●ドンキーコング3
- ●ドンキーコングJrの算数遊び
- エキサイトバイク 定価5,500円の品
- 光線銃 定価¥3,000➡特価¥2,400
- ●ダックハント（光線銃専用）
- ●ホーガンズアレイ（〃）
- ●ワイルドガンマン（〃）
- ◆ゼビウス
- ◆バンゲリングベイ
- ●F1レース
- ●パックマン
- ●ナッツ&ミルク
- ●アーバンチャンピオン
- ●ポパイ
- ●ポパイの英語遊び

●印のカセットは、定価¥4,500 ◆印のカセットは、定価¥4,900の品です。
品切れの場合は、こちらで選ばせていただきます。 絶対お得です

ラジコンカーも秋葉原特価で提供！

●ラジコンカー、ホビー商品が多数入った特価表付カラーカタログ、切手600円を封筒に入れてお申込み下さい。

〒101 東京都千代田区外神田3-16-14

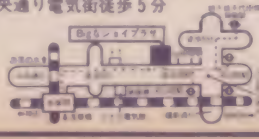
ラジコン 秋葉原 東京 **ジョイプラザ** F11係

★営業 10時～18時まで ★☎番号は正確にお回し下さい。

コンピュータールーム ☎(03)251-1154

- ●地下鉄 末広町駅下車、徒歩2分山田照明4軒となり
- ●国鉄 秋葉原下車、中央通り電気街徒歩5分

商品満載！
お近くの方は、ご来店下さい。



★よくわからない方は、お父さんか、お母さんに聞いてからご注文下さい。

★ご注文方法は、2つあります。①お年玉払い（61年1月26日払） ②現金払い（現金書留か郵便振替）

①お年玉払い注文の場合（61年1月26日払） お買上げ金額が、3万円以上でお願いします。満たない場合は、カセットを追加注文して下さい。 **封書の場合…** ①住所、〒番号②お子様名③学校名と学年、組④希望商品名と数量、金額と送料1300円⑤保護者名（必ず本人自筆で署名）と保護者の生年月日、年令、認印（忘れずに）⑥自宅の☎番号とその名義人⑦保護者の勤務先名と住所、☎番号⑧勤続年数⑨家族数⑩配偶者の有無⑪住宅様式（自己所有、借家、公営アパート等）⑫ F11係と記入。以上の⑫項目を全部ご記入下さい。ひとつでも記入もれがある場合は、申込みが無効となりますのでご注意下さい。（お父さんか、お母さんに書いてもらって下さい） **電話の場合…** お父さんかお母さんが電話に出られる場合に限ります。（確認をいただくため）お子様だけでの注文は受付けません

②現金払い注文の場合 商品名、数量、金額、送料、電話番号を書いて、商品代金と荷造送料1300円を現金書留封筒に入れてご注文下さい。 郵便振替でも注文できます 口座番号・東京0-182681 振替払込書裏面の通信欄に商品名、数量、金額、送料、電話番号を忘れずに書いて下さい（お急ぎの方は現金書留でご注文下さい）

ロットロット LotLotルーム

先月号で募集した「LOT LOT感想文」に、早くも数百通の手紙が舞い込んできている。編集部では、こんなに大人気になるとまでは予想していなかったのでテンテコマイしているんだけど、今月はとりあえず、先着3名の手紙を紹介しよう！

おっと、いきなり16万7590点だ！

この前、ゲームセンターに行ったらファミマガ10月号にのっていたLOT LOTがおいてありました。本で見ていたのですぐやってみたんだけど、思ったよりずっとむずかしかった。でも、500円めで、なんと16万7590点でした。キーワードはXXXXXだったのでさっそくロットロット・メンバーズに申し込みましたが、ファミマガではハイスコアの登録はやっていないんですか？ やっていたらのっけてください。

（東京都・田中聡クン）

※ファミコン用ゲームのハイスコアルームのような登録はやってないけど、ちゃんとのっけたよ。田中クン以上のスコアを出した人がいたらのっけるから、ちゃんとキーワードを書いて編集部まで送ってネ！

なんだかヘンだけどおもしろいですネ

なんだかヘンなゲームだとはじめは思いました。ほんとはいまでもそう思っています。緑のタケノコが、赤いタケノコのあとを少しおくれてついていくのがかわいい。赤いタケノコのすぐあとについていく線だけのタケノコもヘンな感じでいいと思います。

いちばん左下のヘヤに玉が落ちたとき、カニがとつぜん出てきたので、びっくりしました。でもニコニコしているカニなので、なれるとヘイキ。

このゲームはおもしろいゲームだと思いますが、点数をどのぐらい出せばえらいのかよくわからない。たくさん点数を出せる人しか見られないかくれキャラはないのですか。あったら教えてください。

（福岡県・山本敦之クン）

※えっ、かくれキャラははっきりいって××です。

もうぼくのほうが西君よりうまいぞ

最初はよくわからないでやって、いちいち、動かせるほうの矢印をGAME OVERのところへ持っていって遠くへ移していたので、すぐ終ってしまい、つまらないゲームだと思いました。でも友だちの西君から「反対でも玉が移せるんだよ」と教えてもらってから、すぐ終らないでうまくできるようになりました。うまくできるようになると、長くやっていられて、すごく気持がいいです。あと、カニが出てきて危機一髪で玉を移せたときも、すごく気持がいいです。もう、西君よりもうまくなったのも気持いいです。

（埼玉県・和田秀実クン）

※ファミコン版もヨロシク！

感想文・必勝法を募集します！

徳間書店は今年の暮れにこのロットロットのファミコン版を発売する予定ですが、それまでの間、ビデオゲーム版のロットロットの感想文と必勝法を募集します。

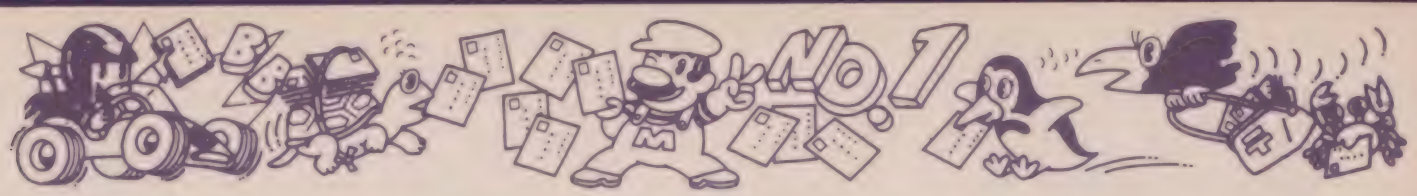
ファミマガとテクノポリスでは今月号より連載で「ロットロットルーム」を設けています。優秀な感想文や必勝法はそこに発表し、ノベルティ商品をお贈りいたします。

ちょっとしたことでもけっこうです。ふるってご応募ください。

応募先↓ 〒105 東京都港区新橋4－10－1 株徳間書店「ファミリーコンピュータMagazine」ロットロット係

なお、応募の際には、住所・氏名・年齢・電話番号、それにあなたのロットロット最高得点を忘れずに記入してください。

締め切りはとくに設けませんが、到着したものから順次発表していきます。



ファミマガ認定

ハイスコアルーム

第2回、今月度の認定者の発表で～す！

今回はゲームの本数も、入賞者もぐ～んと増えてアップアップ……。そろそろ、このコーナーの常連サンと呼べる人もでてきそうな気配。スミからスミまで、読んでちょ～だい！

※印は先月度の記録です。

アイスクライマー

1位 64万9270点（大阪府の梅本隆輝クン）
2位 61万4430点（長野県の堀内正雄クン）
3位 54万3450点（神奈川県の清水重治クン）
4位 47万9480点（岐阜県の岩田忠志クン）
5位 38万9470点（千葉県の北村隆意クン）

5位までずらっと勢ぞろい。このスコアに挑戦するっきゃないね！

アーバンチャンピオン

1位 ラウンド196（東京都の平沢隆司クン）
2位 ラウンド64（北海道の沢口紀文クン）
3位 ラウンド62（埼玉県の新井範彦クン）
4位 ラウンド56（福島県の古津貴洋クン）
5位 ラウンド55（徳島県の板東武宏クン）

平沢クンの記録スゴイネ～。指イタクならなかった？

イー・アル・カンフー

99万9999点 東京都のGAME MIN
ZOKU INFINITY
茨城県の丸山賢一クン
広島県のKAZ LTD.

先月号で最高点の99万9999点が達成されちやったんだもん。今月号からは、その記録に到達したコを紹介していくよ！ みこと、99万9999点を達成したコは、どしどし応募しよう！ 認定証を発行するよ！

エクセリオン

1位 64万8400点（新潟県の貝沼幸治クン）
2位 8万8000点（福岡県の西本誠クン）

F1レース

1位 51万0140点（群馬県の梁瀬英行クン）
2位 5万7530点（群馬県の室井史行クン）
3位 5万4370点（岐阜県の今津好江サン）

ルンルン♡今月もガンバルお田さん♡キミもお父さんやお田さんと一緒にハイスコアを競っちゃえ！

ジッピーレース

1位 22万1760点（愛知県の森藤正人クン）
2位 15万20点（新潟県の貝沼幸治クン）
3位 12万5510点（栃木県の加藤泰尚クン）
4位 10万6890点（兵庫県の足利正二クン）

けっきょく南極大冒険

1位 ※32万5780点（埼玉県の前田直生クン）
2位 20万1960点（群馬県の信尺明夫クン）
3位 ※19万0660点（東京都の星圭二クン）

ゴルフ

1位 ※50ストローク22アンダー（群馬県の室井史行クン）
2位 54ストローク18アンダー（香川県の藤川明士クン）
（東京都の椎名美臣クン）
4位 ※57ストローク15アンダー（東京都の山口隆幸クン）
（東京都の萩原寛クン）

サッカー

1位 6対0（神奈川県の青木恵一クン）
2位 5対0（埼玉県の佐々木宣宏クン）

近差で1位の青木クン。きれいな写真をありがとう♡

クルクルランド

1位 24万7700点（埼玉県の和田朋幸クン）
2位 19万4400点（神奈川県の清水重治クン）
3位 11万9700点（栃木県の川俣淳クン）
4位 8万3900点（滋賀県の小原康裕クン）
5位 8万0700点（神奈川県の嵐田修治クン）

スーパーアラビアン

1位 17万6300点（新潟県の貝沼幸治クン）

じゅうたんからはすぐ落ちちゃうし、カラスはうるさいし…。貝沼クンはてエ～したもんだ。

スターフォース

999万9900点
栃木県の増田智則クン
三重県の佐藤俊司クン
埼玉県の小林譲一クン
大阪府の西貴幸クン
岡山県の土井隆司クン
静岡県の原賀一弘クン
石川県の清水英彦クン
東京都のGAME MIN
ZOKU INFINITY

もう、ここまできちゃったら、な～んも言うことないもんね……スゴイ！ 認定証をお楽しみに。

スパルタンX

1位 148万8100点（福井県の藤田昌享クン）
2位 131万2480点（三重県の倉田徹クン）
3位 79万4030点（神奈川県の麻村正敏クン）
4位 ※70万1650点（新潟県の貝沼幸治クン）
5位 67万3090点（神奈川県の秋山直史クン）

スペースインベーダー

1位 1万7200点（千葉県の岩波悟クン）
2位 1万2160点（東京都の星圭二クン）

う～ん。なかなかはりあってますなァ。逆転のチャンスはまだまだあるゾ。

ゼビウス

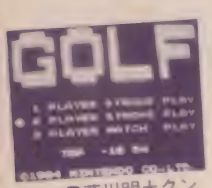
1位 171万1810点（長崎県の堀内誠宏クン）
2位 61万0040点（大阪府の清水憲和クン）

フッフッフッ、とうとうきました2UPのハイスコア。先月号でもお知らせしたとおり、1UPおよびHI

○加藤泰尚クン（栃木県　14歳）

○GAME MINZOKU IN FINITY（東京都）

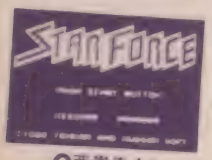
○北村隆意クン（千葉県　12歳）



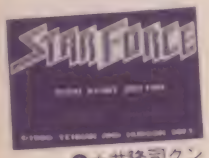
○藤川明土クン（香川県　18歳）

○青木恵一クン（神奈川県　15歳）

○嵐田修治クン（神奈川県　12歳）



○西貴幸クン（大阪府　14歳）



○土井隆司クン（岡山県）

SCOREに表示されている得点は、判定の対象にならないヨ！　必ず2UPのスコアで応募してちょ～だい！　そうじゃないとボツだよ！

ダックハント

1位　77万3500点（東京都の星圭二クン）
2位　10万3900点（栃木県の川俣淳クン）

ピストル持ってかまえると、肩がこってきそうだよ～。

ちゃっくんぽっぷ

1位　14万2850点（神奈川県の田向謙一クン）
2位　14万2400点（長野県の堀内正雄クン）
3位　14万1450点（新潟県の貝沼幸治クン）
4位　10万3800点（栃木県の神山直人クン）

チャンピオンシップロードランナー

1位　※109万2600点（新潟県の佐藤弘明クン）

ディグダグ

1位　782万9520点（山口県の大村政広クン）
2位　479万6820点（三重県のアバカブ）
3位　355万3510点（奈良県の西岡和広クン）

ぶわぁーんとハレツした怪物くん。ハイスコアのためなら目をつぶっておくれ

デビルワールド

1位　99万9900点（東京都の蔵重司クン）
2位　46万9200点（東京都の小倉洋一クン）
3位　34万7100点（栃木県の加藤泰尚クン）
4位　33万0400点（神奈川県の恩田育男クン）

ドアドア

1位　15万6600点（滋賀県の小原康裕クン）

かわいいチュン君があっちこっち走り回れば、こんなすごい点数にもなるんだよっ！　ガーんば！

ドルアーガの塔

1位　82万6460点（埼玉県のさんたろーⓀクン）
2位　76万1340点（神奈川県の秋山直史クン）
3位　68万8040点（宮崎県の百井宏クン）
4位　56万1490点（埼玉県の曾根原達也クン）
5位　53万2480点（京都府の前田俊明クン）

ヤッタネ！　さっそく登場のドルアーガ。これからも目が落っこっちゃうほどのビックリスコア待ってるよ。

ドンキーコング

1位　31万6600点（大阪府の宮内正徳クン）
2位　22万7600点（愛知県のロボコン）
3位　14万7600点（東京都の飛田修クン）

なつかしゲームのドンキーコング。まだまだがんばれるネ。

ドンキーコングJR

1位　32万2800点（栃木県の加藤泰尚クン）
2位　※10万5000点（埼玉県の深川太郎クン）

3位以下に応募がないのが不思議!?

ドンキーコングの算数遊び

1位　1000点（栃木県の加藤泰尚クン）

えらいっ!!　のひとことの加藤クン。しずしずと認定証をお送りいたします。

ドンキーコング3

1位　63万7000点（石川県の青水英彦クン）
2位　55万1200点（千葉県の岩波悟クン）
3位　54万9700点（神奈川県の青木恵一クン）
4位　45万8000点（栃木県の加藤泰尚クン）
5位　45万2300点（福島県の沼幸康則クン）

ずらっとそろったおどろきのスコア。それにしても加藤クン、あっちこっちに大活躍だネ。

忍者くん

1位　65万5350点（福岡県の田中章晴クン）
2位　47万0200点（山口県の大村政広クン）
3位　40万5840点（鹿児島県の長瀬正和クン）

手裏剣をビシバシなげて、2等身の敵にたちむかえ！

ハイパーオリンピック

100メートルダッシュ

1位　※7秒24（北海道の館島公夫クン）
（三重県のアバカブ）
2位　7秒49（神奈川県の石川隆士クン）

ロングジャンプ

1位　※14メートル66（北海道の館島公夫クン）
（三重県のアバカブ）
3位　13メートル16（神奈川県の石川隆士クン）

110メートルハードル

1位　7秒59（神奈川県の嵐田行洋クン）
2位　※9秒64（北海道の館島公夫クン）
3位　10秒10（神奈川県の石川隆士クン）

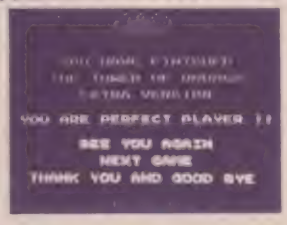
ヤリなげ

1位　※137メートル65（北海道の館島公夫クン）
3位　135メートル65（神奈川県の石川隆士クン）
4位　※128メートル58（三重県のアバカブ）
5位　※125メートル14（岐阜県の森健司クン）

みんなすごいスコアだネ。これが本当のオリンピックだったら、サイボーグ並みだなァ。

パックマン

1位　999万9970点（群馬県の室井史行クン）



裏の60面まで解いちゃったもんネ

ドルアーガの塔――田所資長クン

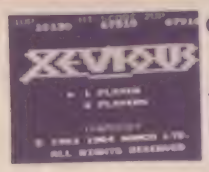
今月の桃太郎とは……特別スコアが高くなくてもイイ、だけど、ちょっぴり目立ったコを紹介しちゃうんだ。

今回は、発売3日後に"裏ドルアーガ"を含む120面を全て制覇しちゃった田所資長クン。

このゲーム、最初の60面に関しては、宝の出し方がビデオゲーム版とほぼ同じなので、わりとカンタンに解いちゃったコもいるとは思うけど、"裏"のほうはまったくちがうんだよね。これにはファミマガ編集部でも頭をかかえちゃったヨ。なのに資長くん……人間じゃねえ！

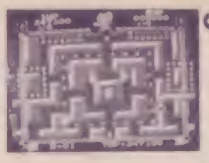
上の写真は、裏の60面を解いた後、キャラの一覧表の後に出てくるメッセージなんだって。

ウームと頭をかかえちゃったキミに耳よりニュース。"裏"の秘密もわかっちゃう「ドルアーガの塔のすべてがわかる本」というのが、アスキー出版局から発売されてるヨ（300円）。くわしいことは、130ページを見て！　プレゼントもあるヨ！



○ゼビウスのスコアは、1UP＝見ない、HI-SCORE＝無視 2UP＝これだ！

○塚諌司クン（東京都 14歳）



○加藤泰尚クン（栃木県 14歳）

○百井宏クン（宮崎県 15歳）

○長瀬正和クン（鹿児島県）

○小林誠一クン（埼玉県）

○石川隆士クン（神奈川県 17歳）

○石川隆士クン（神奈川県 17歳）

バルーンファイト

1位 99万9500点（沖縄県の島袋秀次クン）
2位 99万4700点（栃木県の加藤泰尚クン）
3位 91万9450点（兵庫県の仲村博幸クン）
4位 88万4050点（北海道の武山尚弘クン）
5位 82万5250点（東京都の星圭二クン）

みんなスゴイ接戦だネ！あともうひといきで、逆点できるかもネ。

バンゲリングベイ

1位 32万2950点（埼玉県の小林誠一クン）
2位 27万4050点（埼玉県の種田浩之・順二クン）
3位 23万0550点（埼玉県の小林誠一クン）
4位 11万4150点（東京都の小倉洋一クン）

至井クン、あと20点なのにィ。おしいなァ～～。次回に期待しているヨ！

ピンボール

1位 72万1290点（群馬県の室井史行クン）
2位 65万2700点（長野県の堀内正雄クン）
3位 52万6280点（三重県のアバカブ）
4位 47万3250点（神奈川県の青木恵一クン）
5位 44万9870点（愛知県の杉村和夫クン）
5位 11万4100点（埼玉県の福島友広クン）

フラッピー

1位 4万6360点（栃木県の加藤泰尚クン）

堂々の第1位。われこそはと思うコは、ビシバシ送ってきてネ。

フロントライン

1位 2万3500点（栃木県の加藤泰尚クン）
2位 2万0800点（栃木県の川俣淳クン）

ポパイ

1位 99万9990点（東京都の佐藤誠之クン）
2位 17万5250点（神奈川県の青木恵一クン）
3位 12万5970点（栃木県の加藤泰尚クン）
4位 11万8500点（三重県のアバカブ）

ポパイの英語遊び

1万点 愛知県の森海正人クン 神奈川県の青木恵一クン

このゲームの表示されるハイスコアは1万点でオシマイ。これなら、すぐに認定者になれるかな!?

ダントツの佐藤君、スゴイ！ みんなも認定証めざしてガンバロウ！

麻雀（マージャン）

1位 8万8800点（大阪府の青盛直規クン）
2位 1万7100点（神奈川県の戸田正一クン）

大人のゲームに堂々のこの記録。パパより強いかもしれないゾ。

マリオブラザーズ

99万9990点 福島県の吉津貴洋クン

今月のマリオブラザーズの認定者は貴洋クンだけだったヨ。来月はキミの番!?だとイイネ。

レッキングクルー

99万9990点 埼玉県の駒谷俊英クン 静岡県の小林景子チャン 東京都の後藤剛士クン

初の女の子登場!? やったネ。そうだよ！ ファミリーコンピュータは、男の子だけのものじゃないもん。

ロードランナー

1位 110万0000点（神奈川県の清水政敏クン）

たった1人だけど、すごい記録の清水クン。入賞の席をねらってる子、まだまだチャンスがあるぞ！

ロードファイター

1位 29万7140点（長野県の根井淳智クン）
2位 21万2700点（愛媛県の石丸敬之クン）
3位 7万2080点（北海道の尾野考志クン）
4位 ※5万4460点（埼玉県の大田崇クン）

ワープマン

1位 8万3580点（長野県の堀内正雄クン）
2位 7万6390点（栃木県の神山直人クン）

初登場のハイスコア。みんなもっと応募してネ。

ワイルドガンマン

1位 99万5200点（神奈川県の清水重治クン）
2位 99万1300点（神奈川県の清水正敏クン）
3位 10万7900点（愛知県の森藤正人クン）

応募のきまり

キミが得意なゲームのハイスコアがうつっているテレビの画面を写真に撮って送ってくれればOK！ 写真は、キミのハイスコアを証明するものだから、多少のブレはいいけれども、スコアが読解不能のものはボツ！ 明らかに不正な方法を使ってプレイをしたと思われるものもボツ！

それから、必要事項に記入もれがある場合もボツにしちゃうんだぞ！

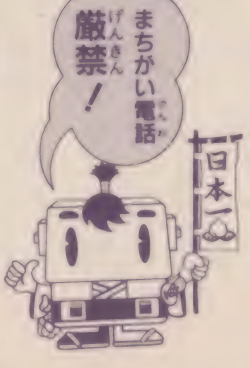
封筒には、キミの住所・郵便番号・氏名（匿名希望の場合はペンネームも）・年齢・学年・電話番号を必ず書いてネ！

毎月のしめ切りは20日（必着）、発表は翌々月（10月20日しめ切りの分は12月8日発売の86年1月号にて発表）です。

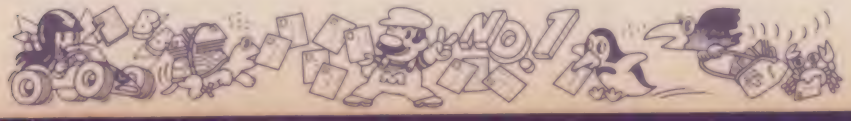
●送り先
〒101 東京都港区新橋4-10-1
徳間書店 ファミリーコンピュータマガジン編集部
「ハイスコアルーム」係

ハイスコアルーム テレフォン情報サービス

☎ 03-459-8000



"ハイスコアルーム"へ応募するキミのために、編集部では、最新ハイスコアの情報をテレフォンサービスしているよ。いつでも知りたい時に上の番号をダイヤルしてくれればいい。ただし、夕方から夜にかけての時間帯は回線が混雑するので、お話し中であった場合は、時間を少しずらすなどしてね。それからまちがい電話は厳禁！ 特に夜型のキミ、注意して！



まんがで覚えるファミリーベーシック

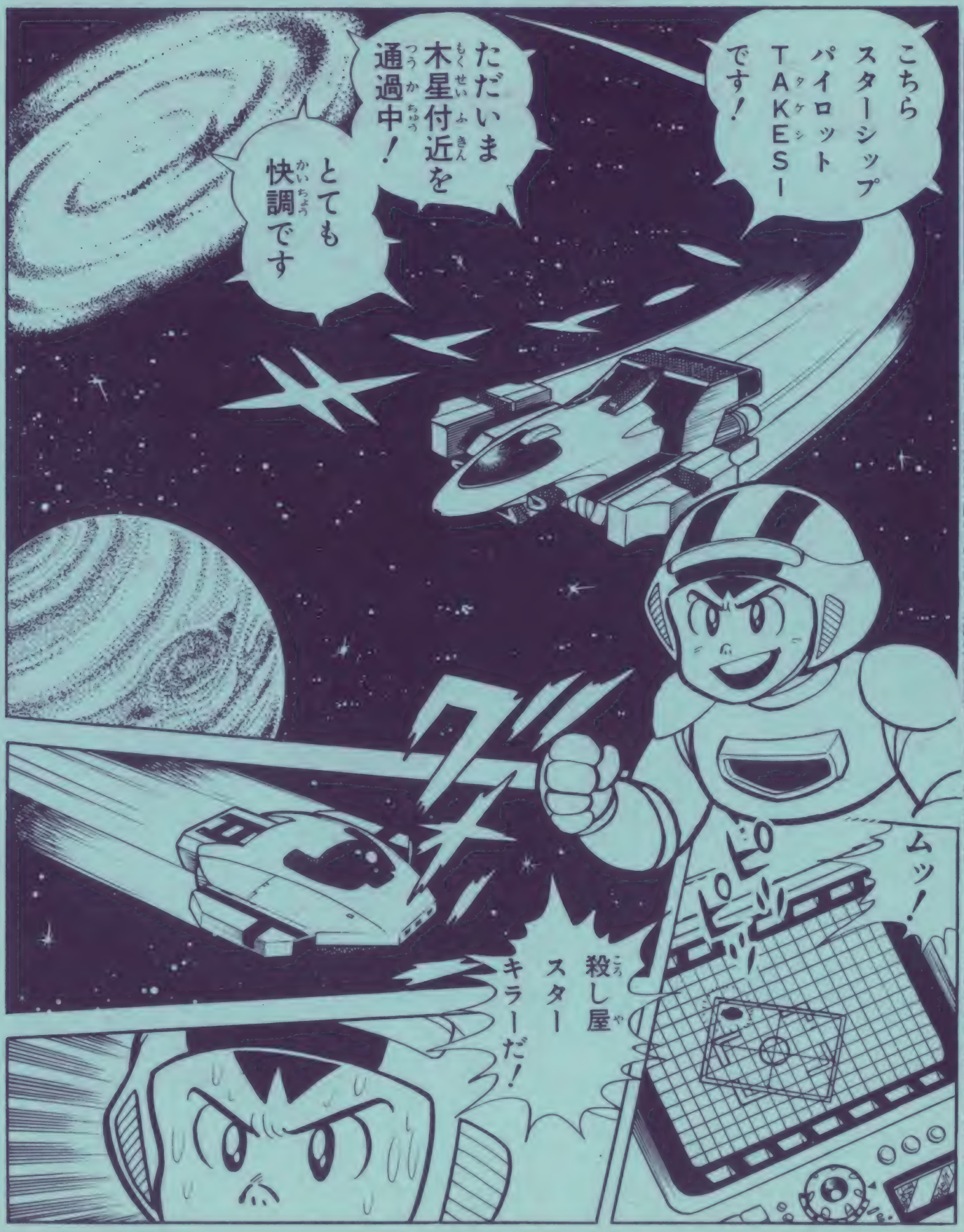
わかる！

プログラマーたけし

第4回 スターキラーに体あたり！

原作 岡林なみへい

まんが 山田ゴロ

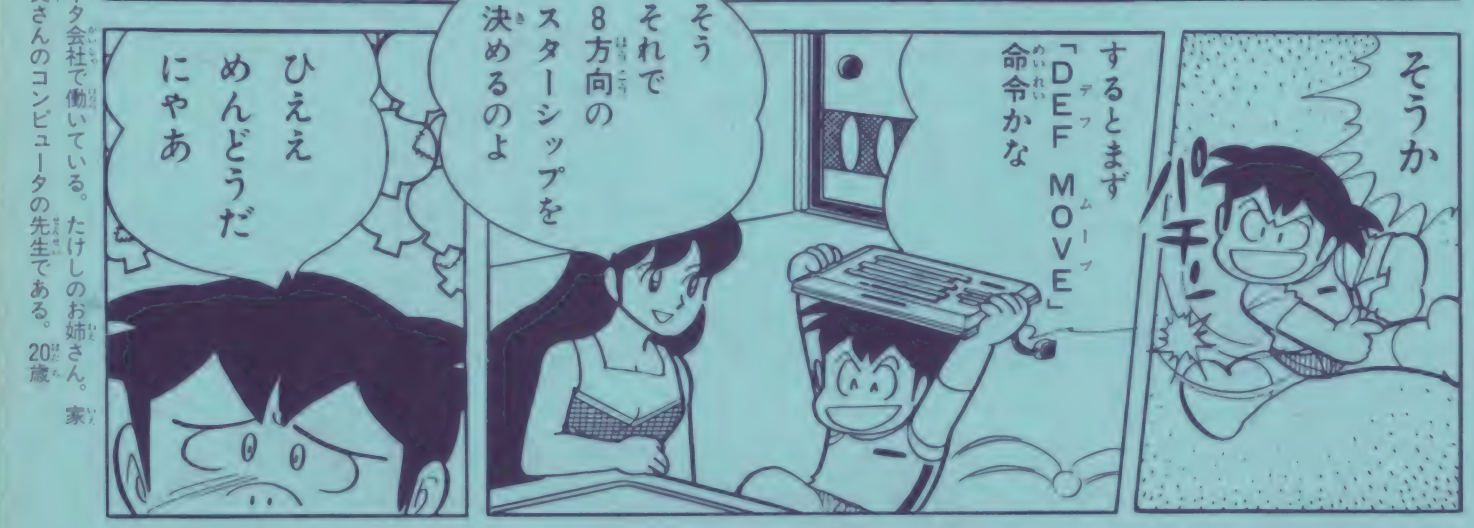


〈特集・ドルアーガの塔(1)〉さてここからは9月号以来、続々と質問がよせられている「ドルアーガの塔」の宝の出現方法を公開するぞ。ただしここで公開するのは、必要な宝の出る階のものだけだ。各階の宝の効果などくわしく知りたい人は、130ページで紹介しているアスキーの本を見てくれ！

（たけし）ファミリーコンピュータ、ファミリーベーシックに興味がある。父親ゆずりの、ちょっとあわてんぼう。小学6年生。

ゲームひっしょうほう

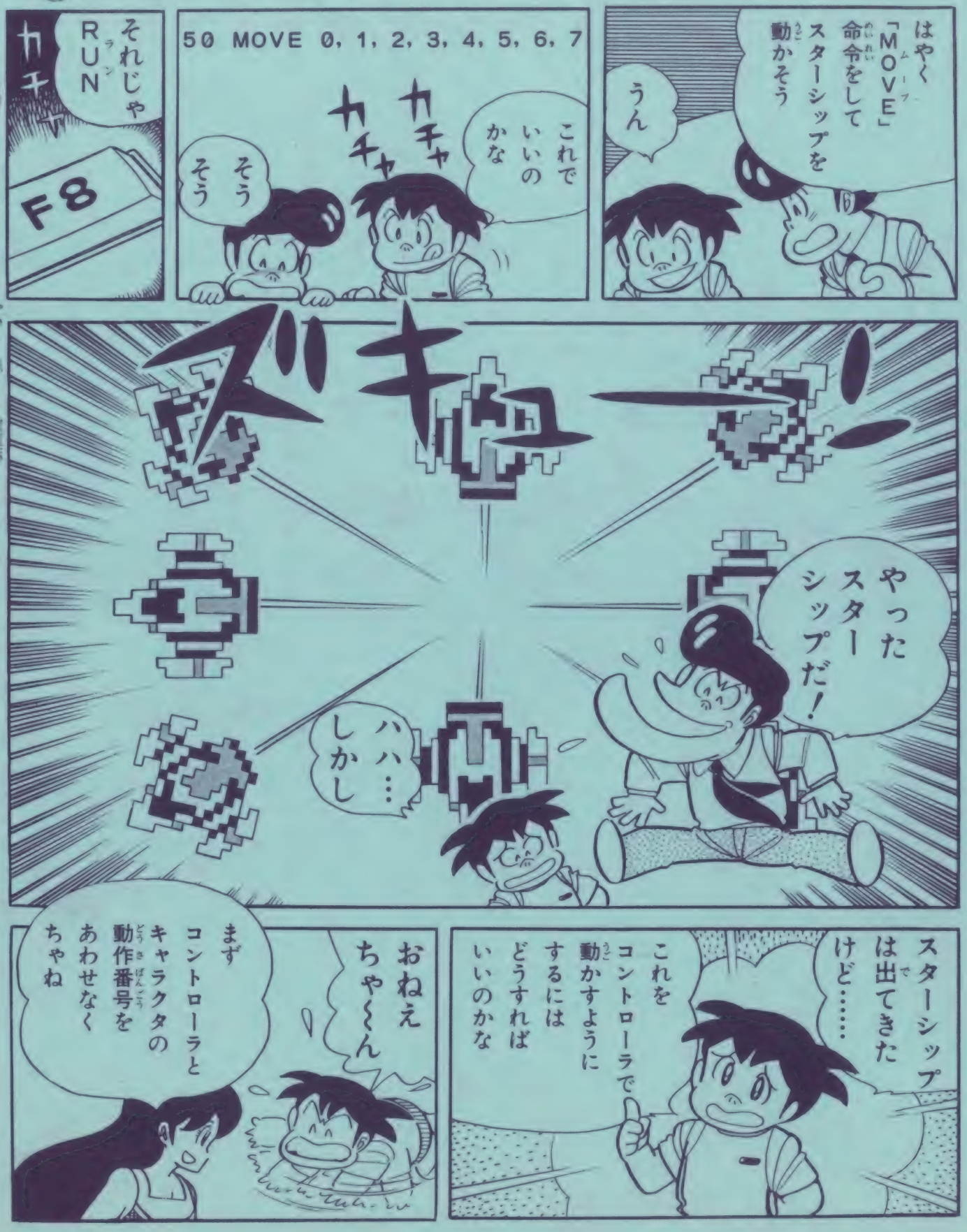
〈特集・ドルアーガの塔2〉 1階の宝はグリーンスライムを3匹やっつければ出現する。9月号の記事を読んで慎重にね。2階の宝はブラックスライムを2匹やっつければいい。この階の宝はゲームを簡単に進めるために絶対必要なものだ。必ず手に入れること!!（48Pにつづく）



（由紀）コンピュータ会社で働いている。たけしのお姉さん。家では、たけしとお父さんのコンピュータの先生である。20歳

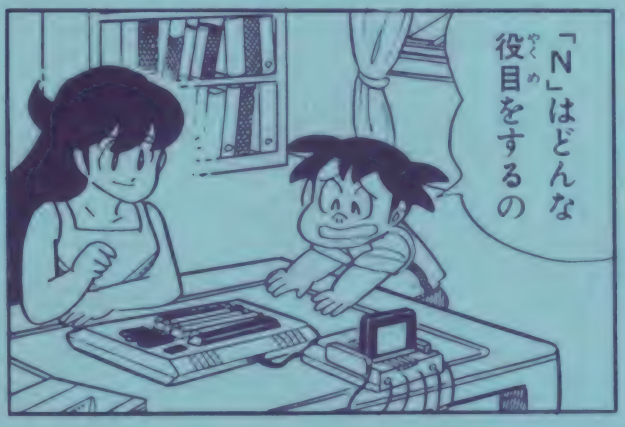
```
10 VIEW:SPRITE ON
20 DEF MOVE(0)=SPRITE (9,1,1
,255,0,0)
30 DEF MOVE(1)=SPRITE (9,2,1
,255,0,0)
40 DEF MOVE(2)=SPRITE (9,3,1
,255,0,0)
50 DEF MOVE(3)=SPRITE (9,4,1
,255,0,0)
60 DEF MOVE(4)=SPRITE (9,5,1
,255,0,0)
70 DEF MOVE(5)=SPRITE (9,6,1
,255,0,0)
80 DEF MOVE(6)=SPRITE (9,7,1
,255,0,0)
90 DEF MOVE(7)=SPRITE (9,8,1
,255,0,0)
```

《特集・ドルアーガの塔③》3階の宝は2人いるブルーナイトのどちらか1人をやっつければOK。違うほうのブルーナイトでは出現しないので残りの1人もやっつけよう。4階の宝は鍵をもたずにドアのあるブロックへ行くと出現。5階の宝は動きながらメイジの呪文を3回うけるんだ。（50Pへつづく）

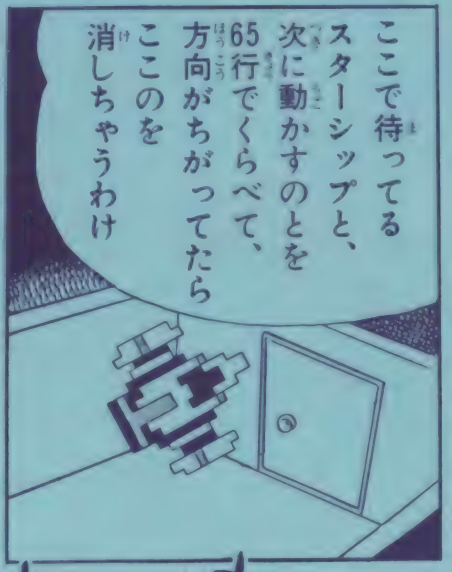


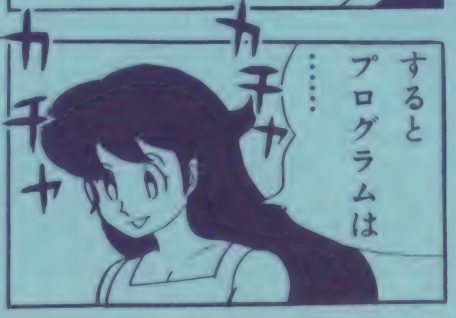
（ゴンベイ）たけしと由紀のお父さん。先天的なコンピュータアレルギーをもつ。しかし、最近はファミコン、ファミベに夢中。

《特集・ドルアーガの塔④》6階の宝はギルをまず最下段へ移動させ、そのあと上へ移動させると出現。7階の宝はくせもので、1階で手に入れた鍵のつるはしをなくすことで出現する。2つとんで10階の宝はレッドスライムの呪文をうけるといい。ここの宝は上の階で必要となってくるぞ。（52Pへつづく）




```
10 VIEW:SPRITE ON
20 FOR I=0 TO 7
30 DEF MOVE(I)=SPRITE (9,I+1
,1,255,0,0)
40 NEXT
50 S=STICK(0)
60 M=-((S=9)*1+(S=1)*2+(S=5)
*3+(S=4)*4+(S=6)*5+(S=2)*6+(
S=10)*7+(S=0)*M)
65 IF M<>N THEN POSITION M,X
POS(N),YPOS(N):ERA N
70 MOVE M:N=M
80 GOTO 50
```



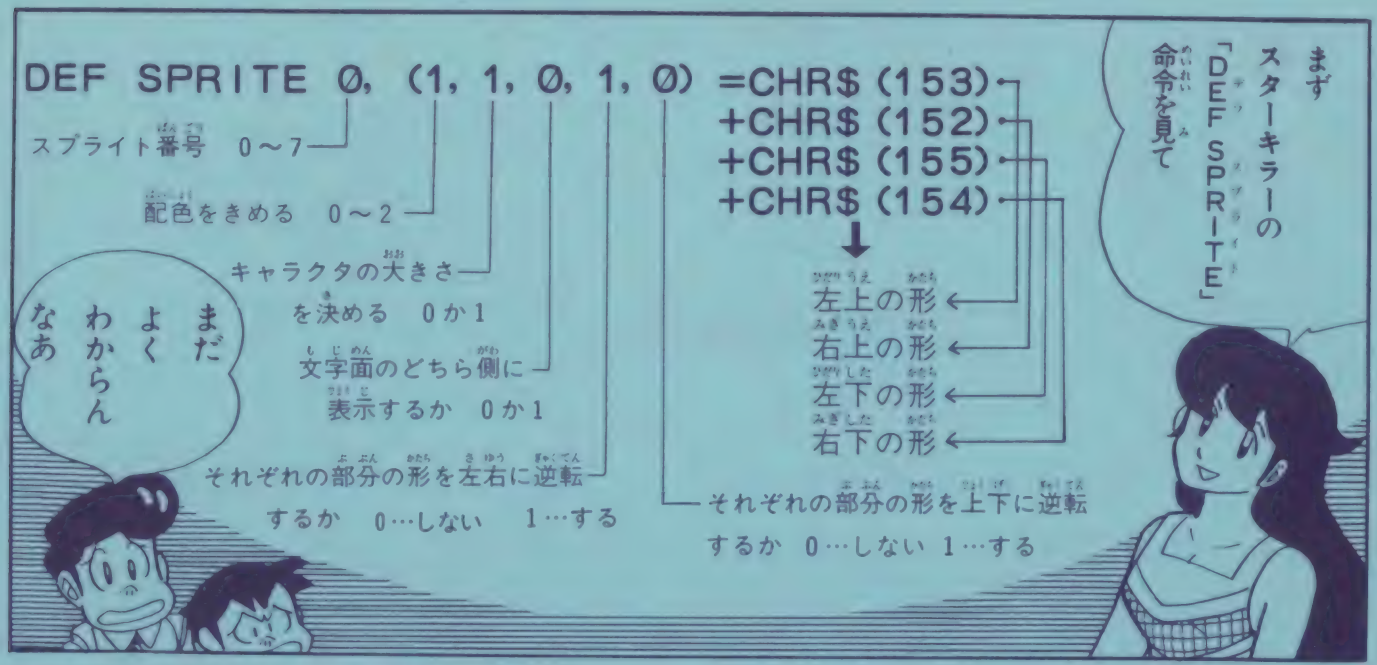


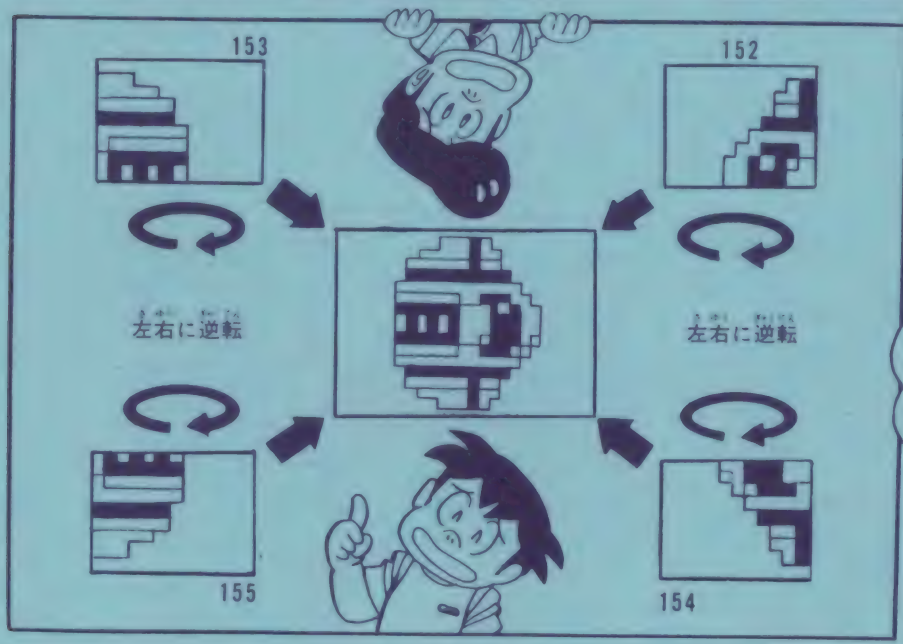
ゲームひっしょうほう

《特集・ドルアーガの塔⑤》11階は6階に似ていてギルを最上段から下へ移動させれば宝が出る。12階は、ドルイド（灰色の魔術師）が最下段に現れてくれればOKだ。13階はやっかいで、迷路内の敵を全員倒さなくてはならない。しかもその前に鍵を持たずドアを通過する必要があるのだ。（53Pへつづく）

《特集・ドルアーガの塔⑥》14階はタイムが5000になるまでひたすら待つのだ。15階はひとりだけいるブルーナイトを居合い抜きで通過し、ギルがダメージを受ければ宝が出現する。16階では出現するメイジ達とミラーナイトをかいくぐり、両サイドの壁にさわらなければいけないぞ。（54Pへつづく）

《特集・ドルアーガの塔⑦》17階の宝はゴーストが5回ワープすると出現する。18階ではとにかく一番外周にギルを移動させないことだ。外周にふれず一定時間が過ぎると宝が出現するからだ。19階は扉を開けることで宝が出る。1つとんで21階ではとにかく動かずにじっとしていればOKだ。（55Pへつづく）





```
75 X=X+2:Y=ABS(Y+RND(11)-5)
MOD 204
76 IF X>239 THEN X=16:Y=RND(
204):PLAY"T1M105B0B*A*AAA*G*
G":C=0:D=D+1:LOCATE 23,21:PR
INT D:IF D=5 THEN GOTO 200
77 SPRITE 0,X,Y
```

■75行の説明

Yのところで使っているRNDはサイコロみたいに毎回0から10までの11個の数をでたらめに出していくもの。これを使うとスターキラーの動きがブルブルふるえておもしろいよ。ABSはY座標の値をマイナスにしないためのもので、MODはY座標の値を204以上にしないためのもの。この3つは「関数」といって、数を扱うプログラムではとても大切なもの。少しずつ使い方を覚えていこう。

《特集・ドルアーガの塔(8)》23階の宝は迷路内のウィザード（オレンジ色の魔術師）だけをすべて殺せば出現。24階では始まったらすぐ剣を1度振ればいいぞ。25階の宝はないので次は26階。宝はとにかく鍵をとれば出現する。2階の宝と同様にゲーム的に重要なものなので必ず手に入れよう。（56Pへつづく）

ゲームひっしょうほう

〈特集・ドルアーガの塔⑨〉27階の宝は青い人魂・ブルーウィルオーウィスプを通りぬけよう。今までできちんと宝を取っていればできるはずだ。28階の宝は剣をしまったままで扉を2回通過すればいい。29階の宝は十字ボタンを上、右、下左の順に押す。これを3回くり返せば出現するぞ。（57Pへつづく）

■バリヤーアタックのプログラム

```
10 VIEW:SPRITE ON:X=16:Y=100
15 LOCATE 3,21:PRINT "SCORE
0      DAMAGE 0"
20 FOR I=0 TO 7
30 DEF MOVE(I)=SPRITE (9,I+1
,1,255,0,0)
40 NEXT
45 DEF SPRITE 0,(1,1,0,1,0)=
CHR$(153)+CHR$(152)+CHR$(155
)+CHR$(154)
50 S=STICK(0)
60 M=-((S=9)*1+(S=1)*2+(S=5)
*3+(S=4)*4+(S=6)*5+(S=2)*6+(
S=10)*7+(S=0)*M)
65 IF M<>N THEN POSITION M,X
POS(N),YPOS(N):ERA N
70 MOVE M:N=M
75 X=X+2:Y=ABS(Y+RND(11)-5)
MOD 204
76 IF X>239 THEN X=16:Y=RND(
204):PLAY"T1M105B0B#A#AAA#G#
G":C=0:D=D+1:LOCATE 23,21:PR
INT D:IF D=5 THEN GOTO 200
77 SPRITE 0,X,Y
78 IF ABS(X-XPOS(M))<10 AND
ABS(Y-YPOS(M))<10 THEN PLAY"
T105F0EDFED":C=C+1
79 IF C=5 THEN GOSUB 100
80 GOTO 50
100 REM スターキラーヲヤッツケタ!
110 DEF MOVE(2)=SPRITE (10,0
,2,255,0,0):POSITION 0,X,Y:S
PRITE 0:MOVE 2
120 DEF MOVE(2)=SPRITE (10,0
,2,255,0,0):POSITION 2,X,Y:S
PRITE 0:MOVE 2
130 PLAY "T300M1Y3V15C0#CC#C
C#CC#C":ERA 2:SC=SC+10
140 DEF MOVE(2)=SPRITE (9,3,
1,255,0,0)
150 LOCATE 8,21:PRINT SC
160 C=0:X=16:RETURN
200 REM ゲームオーバー
210 XM=XPOS(M):YM=YPOS(M)
220 FOR I=0 TO 7
230 DEF MOVE(I)=SPRITE (10,I
+1,1,30,0,0):POSITION I,XM,Y
M:MOVE I
240 NEXT
250 PLAY"T300M1Y3V15C0#CC#CC
#CC#C"
260 SPRITE OFF:LOCATE 7,10:P
RINT "■GAME OVER";:PAUSE:RUN
```

ゲームをはじめるまえに、画面の状態やキャラクタの設定をしておく。15行はスコアとダメージの表示

スターシップをコントローラで動かす

スターキラーを動かす。画面の端まできたら、ダメージをふやして、左端にもどり、ダメージが5になったら200行へ

バリヤーアタックの判定。5回成功したら100行へ

50行にもどる

動作番号2に爆発パターンを設定。スコアをふやしてから動作番号2にもとのスターシップを設定しなおす

スコア表示。変数をもとにもどして、GOSUBのあとにもどる

スターシップの位置で爆発

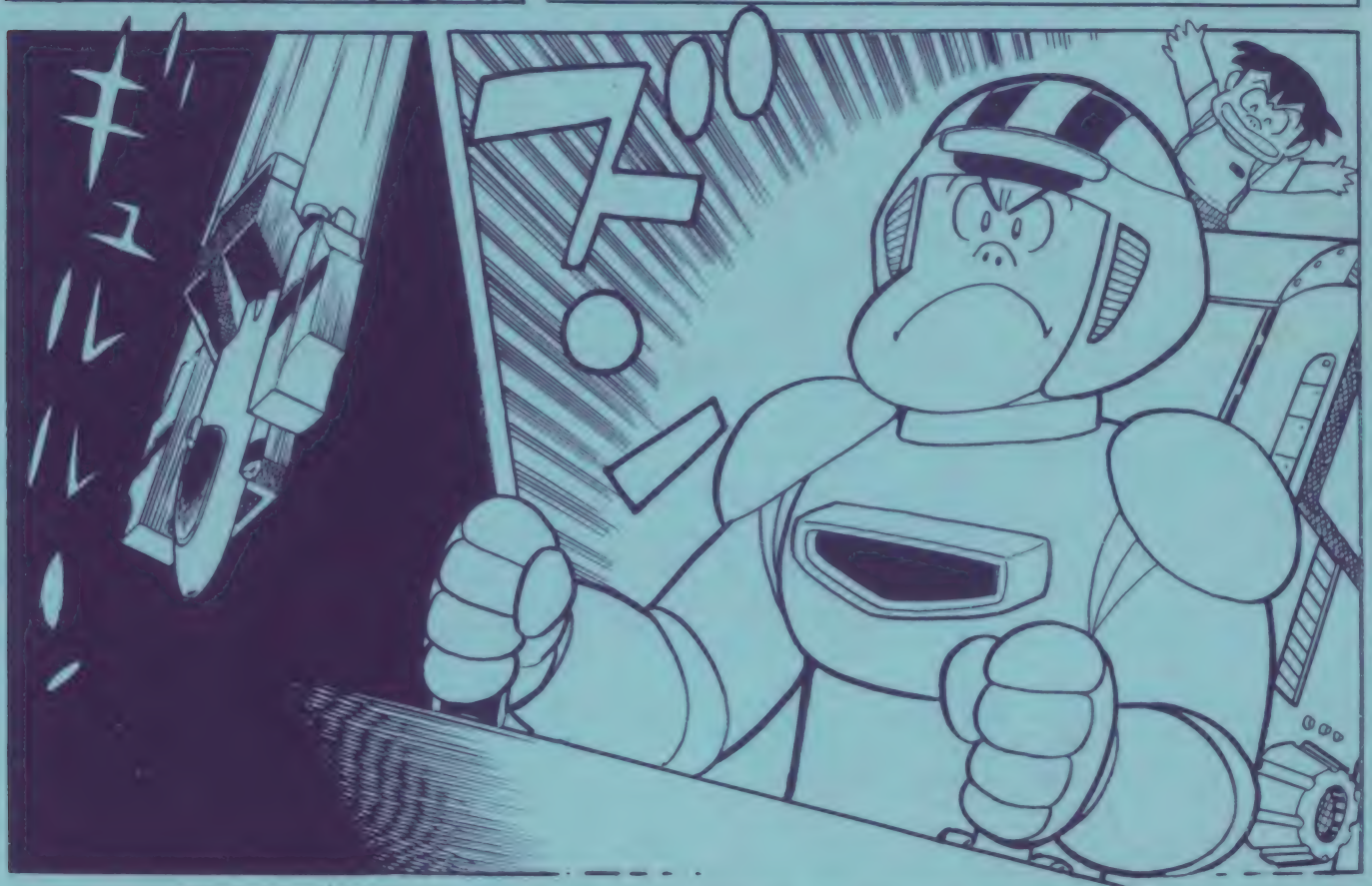
ゲームオーバー処理。なにかキーをおすとまたはじまる

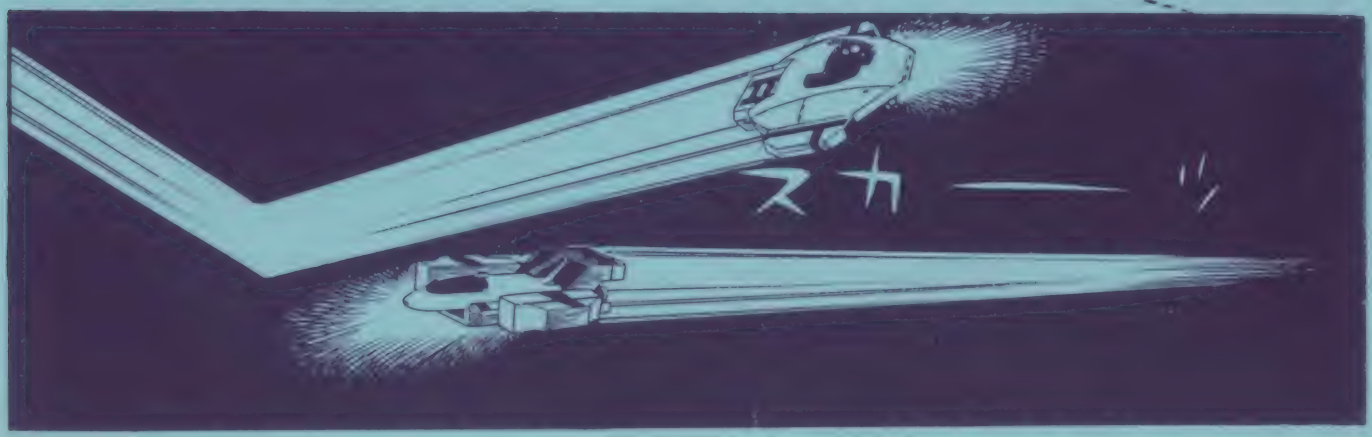
※BGグラフィックにかっこいい背景をかいてからRUNさせよう!

〈特集・ドルアーガの塔⑩〉30階の宝は迷路の上から2段目、右から5つめのブロックから右へ1ブロック進み次に下へ進む。そして左、上とぐるぐる3回まわればいい。この面はほかにも宝の出しかたがあるので研究してみてくれ。31面ではコントローラのセレクトボタンを押せばいいぞ。(58Pへつづく)

■プログラムで使われている変数は……

M……コントローラで動かすスターシップの動作番号
N……1回まえのスターシップの動作番号
X……スターキラーのX座標
Y……スターキラーのY座標
C……スターシップがスターキラーにバリヤーアタックした回数
D……スターキラーが画面の右端まで行った回数
SC…得点（1回スターキラーをやっつけるたびに10点）
I……FOR～NEXTループや、爆発パターンの動作番号などに使っている





《特集・ドルアーガの塔II》32階は剣を2回続けて振れば宝が出現する。33階ではシルバードラゴンを通過すればいい。けれどこの階あたりになると、他にも強力なモンスター達がウロウロしてるので注意が必要だ！　34階は3階と似ている。ここではミラーナイトの片方を倒せばいい。（91Pへつづく）

〈特集・ドルアーガの塔(2)〉1つとんで36階の宝は、ソーサラー（緑の魔術師）の出す公を通れば出現する。37階はまずドルイドゴーストをやっつけ、赤い触手を持ったレッドハンドローパーを通過すればいい。38面は難所だ。ウィザードの出す呪文を剣を出したまま受けなければいけない。（92Pへつづく）

〈特集・ドルアーガの塔(13)〉39階の宝は十字ボタンを上に2回下に5回おせば出現。40〜43階までの宝は不必要だ。44階は最大の難所で、迷路内に出現する魔術師達をドルイド→メイジ→ソーサラー→ウィザードの順でやっつけなくてはいけない。よく相手を見きわめて攻撃することが大切だ。(95Pへつづく)

らいげつごう
来月号はリンゴをとるゲームにチャレンジ!!

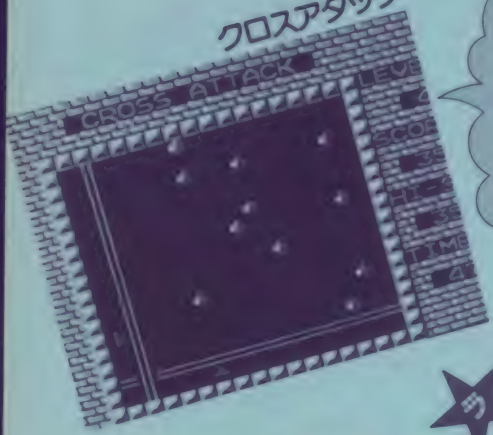
カチャ・カチャ・打ちこんで RUN!

オレンジメロン

旅にでたアキレスは、おいしそうなメロンを追って海にでてしまった。海に落ちないように注意しないと……。

フライトマリオ

空の散歩にでかけたマリオ。雲の上には危険がいっぱいだ。たのしいはずの散歩だったけど……。さて、ここからマリオが無事に帰れるかは、キミの腕にかかっている。

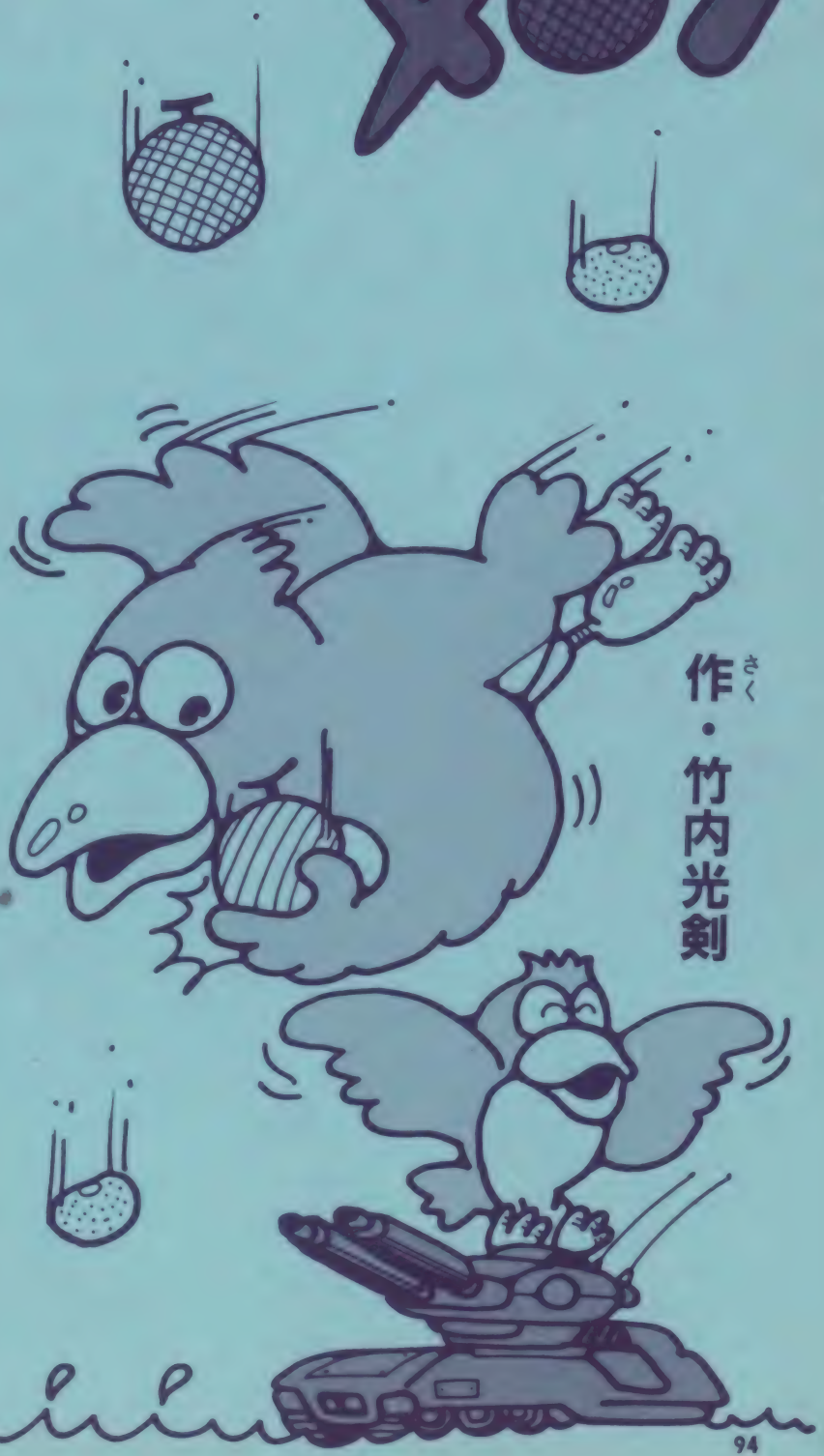


クロスアタック

お城の庭にりんご型時限爆弾がばらまかれた。早く処理しないとたいへんなことになっちゃうよ。

連載も4回目となって投稿もふえてきたが、まだまだおもしろいゲームはすくない。ゲームになっていないものが多いんだ。採用されたプログラムを打ちこんで、実際にゲームをやってみて研究してほしいね。

オレンジメロン



画面のきれいな反射神経ゲームだ！

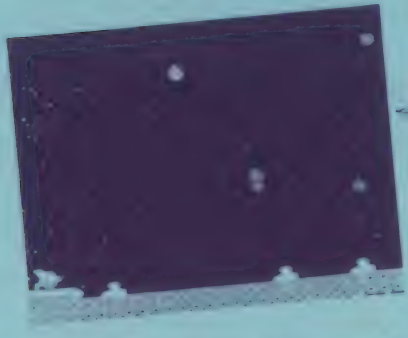
メロンはあまいかすっぱいか?!

作・竹内光剣

これは、アキレスを左右に操作して、画面にでてくるメロンを取っていくゲームだ。最初、アキレスは左下の島にいるから、コントローラ[1]のⒶボタンを押してアキレスをジャンプさせてね。

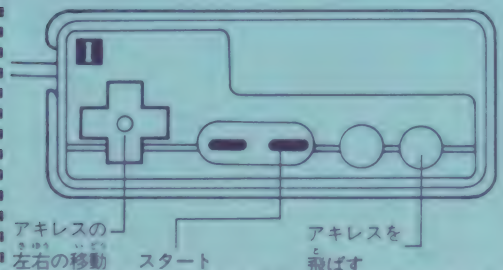
そして、アキレスがジャンプすると同時に島は消えてしまう。でも、海にはいろんなものがいて、これらには着地することができるんだ。ただし、十字ボタンを押していると着地できないから注意してね。このゲームは、着地するところを考えながらメロンを取るところがおもしろいんだ。

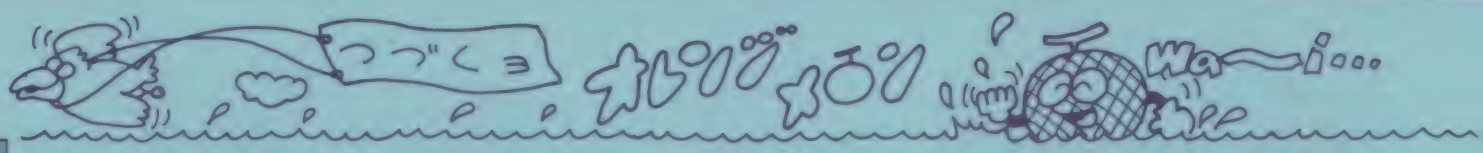
メロンは、オレンジ色を取ると1コ減って、全部なくなると面クリアだよ。さあ、レッツゲーム！



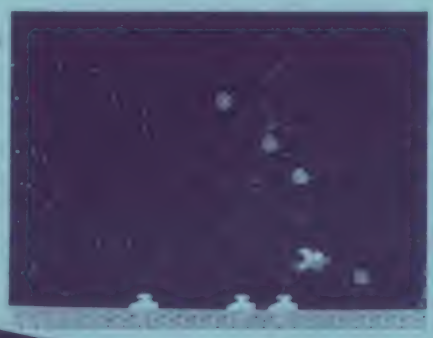
●まるでおとぎの国のようなきれいな画面だネ

コントローラのつかいかた





○アキレスは海に落ちると爆発してしまいます



○飛んでいるアキレス　うまくメロンをとれるかな？

○海のキャラクタの上でひと休み

ベーシックプログラムリスト

```
1 DATA 9,13,11,4,8,0,2,15,7,-
14
17 CLS:CGEN2:CGSET1,0:SPRITE
 ON:PALETS 0,13,13,13,39:PAL
ETS 1,13,13,13,42:PALETS 2,0
,48,39,37:COLOR0,17,3:COLOR2
,17,3:Q=1:A=2:H$=""
20 FOR H=0 TO27:H$=H$+CHR$(2
04):NEXT:LOCATE0,19:PRINTH$;
H$;"SC= 0     LEFT 2    ROUN
D":H$=CHR$(217)+CHR$(217)+CH
R$(217)+CHR$(218)
25 FORH=0TO90:LOCATERND(27),
RND(18):PRINTCHR$(RND(2)+205
):NEXT
30 DEFSPRITE0,(3,1,1,1,0)="A
@CB"
40 DEFSPRITE1,(3,1,1,1,0)="E
DGF"
```

初期設定

1行　海に浮かんでいるキャラクタ用のデータ。

17行　画面をクリアし、画面を設定して、スプライトをONにする。画面の配色を決め、アキレスの形と数、海のキャラクタ用の変数の初期設定をする。

20行　海のキャラクタをつくり、表示する。スコア、ラウンドの表示をして、島のキャラクタをつくる。

25行　画面に星のキャラクタを表示する。

30行　SPRITE 0をアキレス（左1）に決める。

40行　SPRITE 1をアキレス（左2）に決める

50行　SPRITE 2を爆発に決める

55行　音楽のサブルーチンに飛ばし、スタートの音楽を鳴らす。

57行　メロンの数を決め、ラウンド数をもとめて、表示する。ラウンドが10以下なら1行のデータ（海に浮んでいるキャラクタ用）を読む。

60行　アキレスの初めの座標、移動用、動作用、得点用の変数を決める。海のキャラクタの初めの位置を決めて、島のキャラクタを表示する。

《特集・ドルアーガの塔⑭》45階ではじめから宝が出ているがこれは取らずに、44階と同じように敵をリザードマン（トカゲ）→ハイパーナイト（茶）→ミラーナイト（銀）→ブラックナイト（黒）→ブルーナイト（青）の順にやっつける。そこで出た宝を取ってからはじめの宝を取ろう。（97Pへつづく）

```
50 DEFSPRITE2,(3,1,1,0,0)=CH
R$(180)+CHR$(181)+CHR$(182)+
CHR$(183)
55 GOSUB380:PLAY"C3RDRERFRGR
"
57 G=7:K=K+1:LOCATE25,21:PRI
NT K:IFK<=10THENREADJ
60 X=20:Y=152:Z=0:N=0:B=0:C=
0:F=5:FORD=0TO4:POSITIOND,24
0,167:NEXT:LOCATE0,18:PRINTH
$
70 S=STICK(0):T=STRIG(0)
80 IFS=1ANDN<10THENN=N+2
90 IFS=2ANDN>-10THENN=N-2
100 IFB=0ANDT=8THENB=1:Z=-17
:C=0:LOCATE0,18:PRINT"      "
110 Z=Z-(B=1):IFZ=17THENB=0
120 IFX<20ANDN<=0THENN=-N
130 IFX>220ANDN>=0THENN=-N
135 IFC=1ANDX<21THENX=20:S=1
137 IFY>167THEN330
140 X=X+N:Y=Y+Z:SWAPP,Q:SPRI
TEQ:SPRITEP,X,Y
170 IFC=1ORX>38ANDY=152ANDB=
0THENZ=5
200 IFE>=3000ANDE<4000THENCU
T0,1,2,3,4,5,6,7:GOSUB380:E=
E+1000:A=A+1:LOCATE3,21:PRIN
TE:LOCATE14,21:PRINTA:GOTO60
210 FORD=0TO2
215 IFJ=14THENRESTORE1
217 IFK>=11THENREADJ
220 IFMOVE(D)=0THENERAD:IFRN
D(10)=0THENDEFMOVE(D)=SPRITE
(J,7,RND(3)+1,120,1,2):POSIT
IOND,240,166:MOVED
230 IFS=0ANDABS(X-XPOS(D))<1
2ANDABS(Y-YPOS(D))<16THENX=X
POS(D)-4:Y=152:N=0:Z=0:B=0:C
=1:F=5
240 NEXT
```

変数リスト

X，Y：アキレスの座標
N，Z：X，Yの増減用
E：スコア
A：残りのアキレス
G：メロンの数
K：面数

アキレスの移動

70行　コントローラの値を読む。
80～90行　コントローラの方向とアキレスの左右増分によって、アキレスの左右の増分を決める。
100行　アキレスが飛んでいなくて、コントローラ1のⒶボタンが押されたら、アキレスが飛んでいることにして、上下の増分を決める。空白を表示する。
110行　アキレスの上下増分を決め、増分が17だったら、アキレスが飛んでいないことにする。
120～130行　アキレスが両端にいったら、はねかえらせる。
135行　アキレスが海のキャラクタに乗って、左端までいったらアキレスを右方向にする。
137行　アキレスが海に落ちたら、330行へ飛ばす。
140行　アキレスの座標に増分を加え、形を変えて、表示する。
170行　アキレスが海のキャラクタに乗っていたら、左方向の増分を決める。

海のキャラの表示と判断

200行　スコアが3000以上なら、海のキャラクタとメロンを止め、380行のサブルーチンへ飛ばす。スコアとアキレスの数をふやし、表示して、60行へ飛ばす。
210行　240行までのFOR-NEXT文。
215行　1行のデータが14なら、データを初めから読むことにする。
217行　11面以上ならデータを読む。
220行　海のキャラクタが止まっていたら、消す。新しく海のキャラクタを決めて、動かす。
230行　アキレスが海のキャラクタに乗っているかどうか判定する。
240行　210行のFORに対応する。

```
290 FORI=3TOG
300 IFMOVE(I)=0THENERAI:DEFM
OVE(I)=SPRITE(13,RND(3)+6,RN
D(3)+1,115,1,(I=G)+1):POSITI
ONI,230,RND(150):MOVEI
305 IFYPOS(I)<5ORYPOS(I)>166
THENERAI
310 IFABS(XPOS(I)-X)<10ANDAB
S(YPOS(I)-Y)<10THENERAI:PLAY
"T104Y0G0":F=F*2:E=E+F:LOCAT
E3,21:PRINTE:IFG=I THENG=G-1
:IFG=2THEN370
320 NEXT:GOTO70
330 GOSUB390:SPRITE2,X,Y-6:P
LAY"T103Y2C2DCDCDC":SPRITE2:
PAUSE50
340 IFA<>0THENA=A-1:LOCATE14
,21:PRINT A::GOTO60
350 LOCATE9,10:PRINT"GAME OV
ER":IFSTRIG(0)<>1THEN350
360 RUN
370 GOSUB390:LOCATE6,10:PRIN
TK;" ROUND CLEAR":LOCATE9,12
:PRINT"BONUS";K*100:E=E+K*10
0:LOCATE3,21:PRINTE
375 PLAY"T104Y2B5GAR2B5GAR2G
4GR3G5FB":PAUSE100:LOCATE6,1
0:PRINT"                ":LOC
ATE9,12:PRINT"              ":GO
TO57
380 PLAY"T104Y2R2B2GRBGRBGR5
F4DRFDR4"RETURN
390 SPRITEP:ERA0,1,2,3,4,5,6
,7:RETURN
```

メロンの表示と判断

290行 320行までのFOR-NEXT文。

300行 もしメロンが止まっていたら、消す。新しくメロンを決めて、右端の適当な位置から動かす。

305行 メロンが上端、下端にいったら消す。

310行 アキレスとメロンが重なっていたら、メロンを消す。音を鳴らし、得点をふやし、表示する。メロンの数を1つ減らして、メロンが2個なら370行へ飛ばす。

320行 290行のFOR文に対応するNEXT。70行へ飛ばす。

面クリア

330行 390行のサブルーチンに飛ばす。アキレスを表示し、音楽を鳴らし、アキレスを消す。

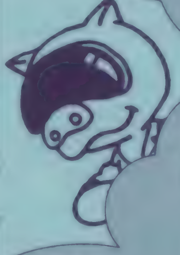
340行 アキレスの数が0でないなら、1つ減らし、表示する。60行へ飛ばす。

350行 ゲームオーバーの表示をする。スタートボタンが押されたら次の行へいく。

360行 プログラムを初めから実行させる。

370行 390行のサブルーチンへ飛ばす。面クリアの表示をして、得点を増やし、表示する。

375行 音楽を鳴らし、指定の位置に空白を表示する。



サブルーチン

380行 音楽のサブルーチン。

390行 キャラクタを消すサブルーチン。

〈特集・ドルアーガの塔⑮〉46階はギルを外壁にそって一周させると出現する。1つとんで48階だが、これも46階同様に外壁にそって迷路を一周すれば出現するぞ。この面の宝は十字ボタンの上下左右いずれかをずっと押しっぱなしにしていればいい。(99Pへつづく)

プログラムの改造にチャレンジ!!

```
230 IFS=0ANDABS(X-XPOS(D))<1
2ANDABS(Y-YPOS(D))<16THENX=X
POS(D)-4:Y=152:N=0:Z=0:B=0:C
=1:F=5
```

海のキャラクタに乗りやすくする……230行のS=0ANDをとる。コントローラを押したまま、海のキャラクタに乗れるようになる。

フライトマリオ

作・成田貴之

マリオは空の冒険家。行く手をはばむ怪物なんか恐れず、進め、進め、進め!!

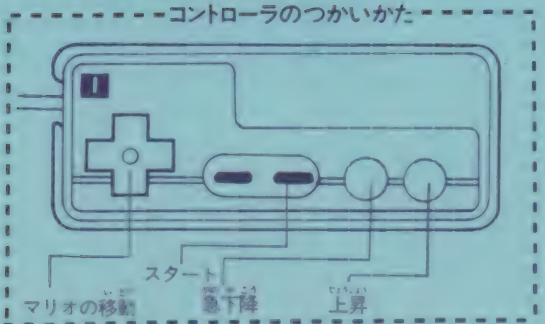
キミは空飛ぶマリオを操って、敵の攻撃をかわしてくれ。何もしないとマリオは、どんどん落ちてしまうよ。マリオが雲より下になるとゲームオーバーだ。

マリオは、コントローラ[1]の十字ボタンを左右に押すと左下や右下に、Ⓐボタンを押しながら十字ボタンの左右を押すと上昇するよ。Ⓑボタンを押すと速く落ちる。

敵とぶつかるとダメージが増え、ミニスラをとるとポイントになる。3面からでてくるファイアーボールとミサイルは、まとわりつくので注意。ダメージが100以上になると上れなくなっちゃうよ。ミニスラとレディをとるとダメージが減り、得点が増える。

ニタニタをよけながら、右下のミニスラをとろう!

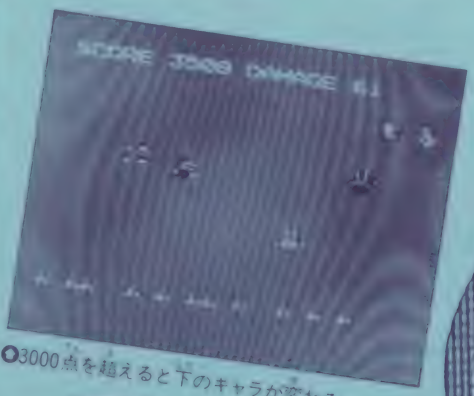
コントローラのつかいかた



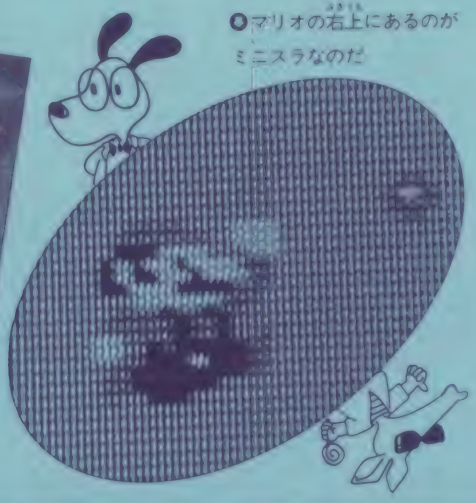
フライトマリオ

ミニスラ、レディを3つ取ると面クリアだ。

また、このゲームには、ハイパー化というテクニックがあって、高得点のチャンスなんだ。ハイパー化になるには、ミニスラ、レディを2つとり、ファイアーボールとミサイルに、同時にぶつかればいいんだ。マリオのスピードが速くなり、ニタニタの動きが変わるよ。その回で4回ハイパー化になるとボーナスポイントがあるんだ。このゲームは、V2・1Aでないとできないよ。



○3000点を超えると下のキャラが変わる



○マリオの右上にあるのがミニスラなのだ

ベーシックプログラムリスト

```
10 CLS:SPRITEON:Q=&H0:W=&H1:
R=&HB:CGSET,Q:D=30:FORJ=Q TO
5:READH:DEFSPRITEJ,(H,W,Q,-(
J<2),Q)="":NEXT:POKE&H680,13
,12,15,14,9,8,R,10,223,225,2
25,225,36,37,38,39,112,113,1
14,115,208,209,208,209:DATA0
,0,0,2,3,3
20 D=D-30:C=-(C<9)*C+W:B=(C>
6)*3+17:E=-(C>2):F=6:L=Q:T=Q
:GH=-(C>5):PALETSQ,B,54,Q,13
:PLAY"T1R5M1V15O0C4EBB0O1
30 X=60:Y=120:N=200:O=220:SX
=240:U=RND(140)+R:MI=U:M=U:V
=&HFA:I=W:GOSUB180:IFC>2THEN
SPRITE3,O,U:IFC=4THENSPRITE4
,N,U:E=Q
40 LOCATERND(2)+25,19:PRINTC
HR$(212+PL):LOCATEQ,19:CALL&
HADBD:CALL&HADBD:H=STICK(Q):
J=STRIG(Q):G1=(H=W)*(J=8)*(D
<100)*(X<220)-(H=2)*(J=8)*(D
<100)*(X>R):IFG1<>Q THENX=X+
G1*F:Y=Y+(Y>R)*F:SPRITEW:SPR
ITEQ,X,Y:GOTO60
```

初期設定

10行　画面をクリアし、スプライトをONにする。メモリ用の変数の初期設定をし、画面を決める。初めのダメージを決める。メモリにキャラクタのデータを書きこんでキャラクタを決めている。

20行　ダメージを減らし、面数、画面の色を決める。マリオの速さ、隠れボーナスのフラグ、ミニスラ、レディとぶつかった回数、ニタニタ用のフラグの初期設定をする。画面の配色を決め、音楽を鳴らす。

30行　キャラクタの初期位置を決めて、180行のサブルーチンに飛ばす。もし2面以上なら、レディを表示する。もし4面なら、ファイアーボールを表示する。

移動

40行　画面がスクロールするようにしている。コントローラのAボタンが押されていたらマリオを上昇させ、60行に飛ばす。

《特集・ドルアーガの塔(0)》52階ではつるはしをつかって壁を4回壊そう。53階は下から2段目左から9つめのブロックを上の方から下へ通過すれば宝が出現する。54階も同じように上から2段目左から9つめのブロックを上から下へ通過するといいぞ。このあと55・56階の宝は必要ない。(0)Pへつづく

ラライトマリオ

```
50 X=X-(H=2)*(X>R)*F+(H=W)*(
X<220)*F:K=(J=4)*-2+4:Y=Y+K:
X=X+(X>R):SPRITEQ:SPRITEW,X,
Y
60 POKE&H4000,&HF4,V,&H2B,&H
A:H=XPOS(Q):J=YPOS(Q):DEFMOV
E(Q)=SPRITE(R,A,W,R):POSITIO
NQ,H,J:MOVEQ:IFMOVE(W)=Q THE
NDEFMOVE(W)=SPRITE(R,7,W,117
,Q,2):POSITIONW,230,RND(140)
+R:MOVEW
70 H=SGN(Y-YPOS(Q)):A=((H=W)
-(H=-W))+7:IF(GH)*(XPOS(Q)<X
)THENA=3
80 G=G+W:Z=(G>20):IFZ THENSP
RITE2,SX,U:SX=SX-8:IFSX<R TH
ENSX=240:G=Q:SPRITE2
90 IFE THENSPRITE4,N,M:N=N+S
GN(X-N)*4:M=M+SGN(Y-M)*4
100 IFC>3THENSPRITE5,O,P:O=O
-8:P=P+SGN(Y-P)*5:IFO<R THEN
O=240
110 H=(ABS(X-XPOS(Q))<R)*(AB
S(Y-YPOS(Q))<R)+(ABS(X-XPOS(
W))<R)*(ABS(Y-YPOS(W))<R)+(A
BS(X-XPOS(2))<R)*(ABS(Y-YPOS
(2))<R)+(C>2)*(ABS(X-N)<R)*(
ABS(Y-M)<R)+(C>3)*(ABS(X-O)<
R)*(ABS(Y-P)<R):IFH<>Q THEND
=D+8:PLAY"C":GOSUB180
120 IF(C>2)*(ABS(X-220)<R)*(
ABS(Y-MI)<R)THENPLAY"B":S=S+
D*2:D=D-R:T=T+W:GOTO30
130 IF(ABS(X-SX)<R)*(ABS(Y-U
)<R)THENPLAY"A":S=S+D:D=D-8:
T=T+W:SX=240:U=RND(140)+R:SP
RITE2:G=Q:GOSUB200
```

移動（つづき）

50行　コントローラの値によって、マリオの落下方向を求め表示する。

60行　効果音を出す。ニタニタを動かす。もしニタニタが止まっていたら、新しくニタニタを決め動かす。

70行　マリオを追いかけるようにニタニタの方向を決めている。

80行　ミニスラの出現用のタイムを増やし、これによってミニスラのフラグを決める。ミニスラのフラグによってミニスラを表示し、動かす。ミニスラが左端までいったら消す。

90行　ファイアーボールのフラグによって、ファイアーボールを表示し、動かす。

100行　もし4面以上なら、ミサイルを表示して動かす。

変数リスト

S：スコア
D：ダメージ
C：面数
X，Y：マリオの座標
O，P：ミサイルの座標
SX，U：ミニスラの座標
MI：レディのY座標
N，M：ファイアーボールの座標

判定

110行　敵とぶつかったかどうか判定し、もしぶつかっていたら、ダメージを増やし、音を鳴らして、180行のサブルーチンに飛ぶ。

120行　もしレディとぶつかったら、音を鳴らし、スコアを増やし、ダメージを減らす。味方とぶつかった回数を増やし、30行へ飛ばす。

130行　もしミニスラとぶつかったら、音を鳴らし、スコアを増やし、ダメージを減らす。味方とぶつかった回数を増やし、ミニスラの新しい位置を決め、200行のサブルーチンに飛ばす。

```
150 IFY<181THEN40
160 LOCATE9,10:PRINT"GAME OV
ER":IFSTRIG(Q)<>W THEN160
170 RUN
180 IF(I=W)*(D>99)THENBEEP:I
=7:V=&HFF:PALETSQ,(C>6)*-12+
W,52,Q,13
190 IFD>426THENF=8:PALETSQ,B
,54,22,13:L=L+W:S=S+D*5:D=Q
200 IFT=2ANDH=-2THENF=8:PALE
TSQ,B,54,40,13:L=L+W:D=Q:T=Q
:GH=W
210 IFL=4THENDEFMOVE(2)=SPRI
TE(Q,RND(8)+W,W,127,W,Q):POS
ITION2,X,Y:MOVE2:PLAY"T103B3
AA0":S=S+2000:L=5:D=Q:F=9
220 IFD<Q THENS=S+50:D=Q
230 PL=(S<3000)*-7:IFABS(T)=
3THEN20
240 LOCATE3,W:PRINT"SCORE";S
;" ";MID$("DAMAGEOVER!!",I,6
);D;"  ":POKE&H4015,&H17:RET
URN
```

ゲームオーバー表示

150行　マリオが、下まで落ちていなかったら40行へ飛ばす。
160行　ゲームオーバーの表示をし、スタートボタンが押されたら次の行へ飛ばす。
170行　プログラムを初めから実行する。

処理

180行　ダメージが100以上なら、音を鳴らし、画面の配色を決める。
190行　ダメージが426以上ならハイパー化し、ボーナスフラグ、スコアを増やし、ダメージを0にする。
200行　ミニスラを2個とって、ミサイルとファイアーボールの2つに同時にぶつかったときの処理をする。
210行　ボーナスフラグが4なら、マリオをもう1人出現させ、スコアをふやす。
220行　ダメージが0以下なら、スコアをふやし、ダメージを0にする。
230行　面クリアの判定をする。
240行　スコア、ダメージを表示する。

プログラムの改造にチャレンジ!!

```
110 H=(ABS(X-XPOS(Q))<R)*(AB
S(Y-YPOS(Q))<R)+(ABS(X-XPOS(
W))<R)*(ABS(Y-YPOS(W))<R)+(A
BS(X-XPOS(2))<R)*(ABS(Y-YPOS
(2))<R)+(C>2)*(ABS(X-N)<R)*(
ABS(Y-M)<R)+(C>3)*(ABS(X-O)<
R)*(ABS(Y-P)<R):IFH<>Q THEND
=D+8 PLAY"C":GOSUB180
130 IF(ABS(X-SX)<R)*(ABS(Y-U
)<R)THENPLAY"A":S=S+D:D=D-8:
T=T+W:SX=240:U=RND(140)+R:SP
RITE2:G=Q:GOSUB200
```

ダメージを少なくするには……110行のD=D+8の8を小さい数にする。たとえば、D=D+4。

ダメージの減量を大きくする……130行のD=D−8の8を大きい数にする。たとえば、D=D−16。

《特集・ドルアーガの塔(17)》57階ではイシがあるがそのイシを鍵を取らずに扉を通過することでイシターに変える。しかしこのイシターはニセモノなのでやっつけること！　あとはリザードマンをやっつけることだ。58階は53階のように迷路の左から9つめの上から6段目、2段目、4段目を（P.○○へつづく）

クロスアタック

作・松浦優貴子

タテとヨコの照準をしっかりあわせすばやく全部のリンゴを撃ち落とせ

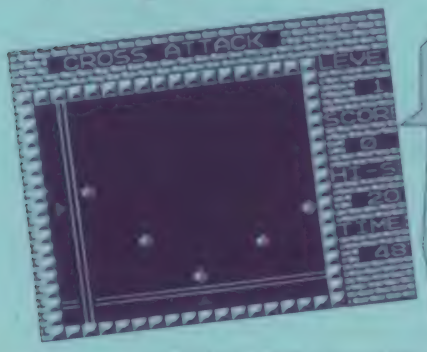
このゲームは、とにかく音楽がすごいんだ。ゲームがいっそう楽しくなるよ。

ゲームの遊び方は、画面下の砲台をコントローラ[I]の十字ボタンの左右で動かし、画面左の砲台を上下で動かす。

そして、画面のリンゴに2つの砲台の交点をもってきて、Ⓐボタンを押して撃ち、画面から全部消せばいいんだ。

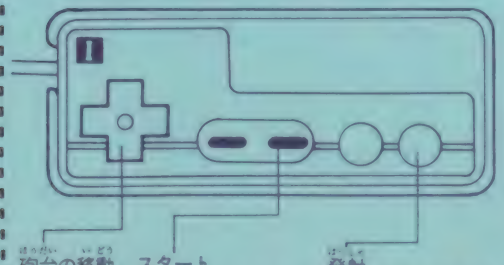
このゲームは、リアルタイムだから、画面にリンゴが表示されたら、すぐにどういう順番でりんごを取っていくかを考え、効率よく砲台を動かさなければならない。面が進むとりんごの数が増えるから、むずかしくなるよ。

キミは、何面まですすめるかな。

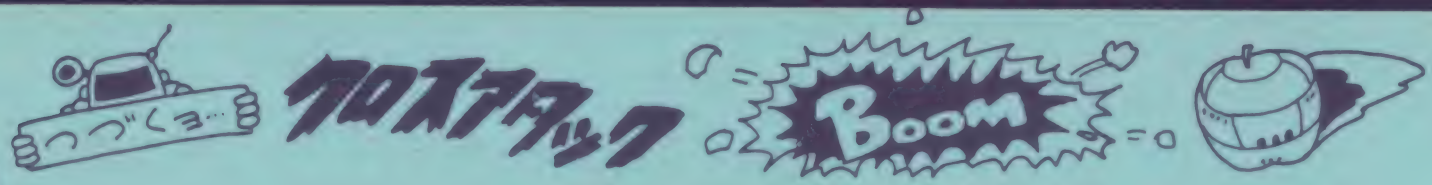


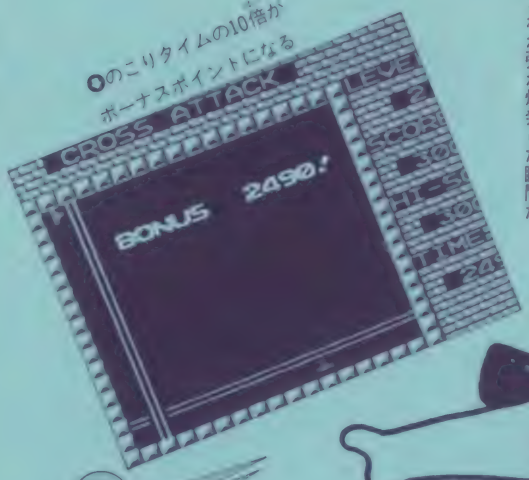
○これがレベル1だ。これなら簡単にクリアできるね！

コントローラのつかいかた



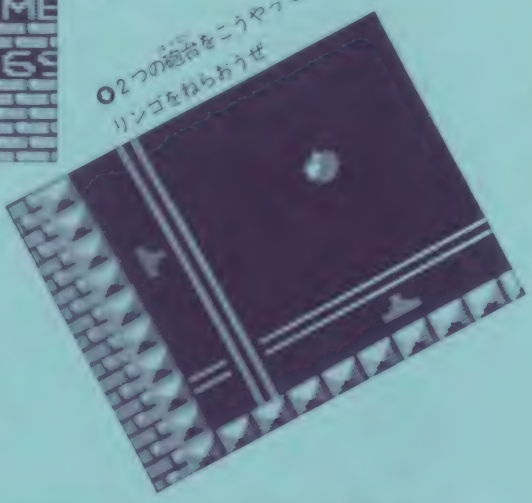
クロスアタック





●のこりタイムの10倍がボーナスポイントになる

●これが弾が爆発した瞬間だ



●2つの組合をこうやって、リンゴをねらおうぜ

《特集・ドルアーガの塔》上から下へ通過すれば宝が出現するぞ。そしていよいよ59面はドルアーガとの対決だ!! まずウィザードをやっつけ、足の遅いハイパーナイト2人をやっつけてから足の速い方をやっつける。すると分身を3人つれたウィザードが現れるので呪文をよけながら、(108Pへつづく)

ベーシックプログラムリスト

```
10 CLS:LOCATE8,10:PRINT"CROS
S ATTACK"
20 PLAY"M1Y0V10T3:M1Y1V10T3:
M1Y3V0T3
30 PLAY"O3E4#D1E4#D1:O2C4C1E
4G1:O1C5R
40 PLAY"E4G5:O3C4O3G1E4C1:GR
50 PLAY"D4#C1D4#C1:O1G4G1B4O
2D1:DR
60 PLAY"D4G5:G4D1O1B4G1:GR
70 PLAY"G3G5G3A5B:G3G5G3A5B:
O0G5
80 PLAY"O2C5:O4C3D1EFGABO5C5
:R8C5
90 LOCATE5,16:PRINT"PUSH STA
RT BUTTON!"
100 IF STRIG(0)=1 THEN 120
110 GOTO100
120 VIEW:CGSET1,0:PALETB 0,1
5,48,41,25
```

初期設定

10行　画面をクリアして、ゲーム名を表示する。
20～80行　オープニングミュージック。
90行　メッセージを表示する。
100行　スタートボタンが押されたら120行へ飛ばす。
110行　100行へ飛ばす。
120行　背景を表示し、画面を設定する。
130行　砲台、リンゴの数、レベル、スコアの初期設定をする。

クロスアタック

```
130 X=3:Y=19:X1=11:Y1=11:N=5
:L=1:SC=0
140 LOCATE9,9:PRINT"READY?":
LOCATE8,13:PRINT"LEVEL=";L:P
LAY"V13T603R5CCCO4C7":LOCATE
9,9:PRINT"       ":LOCATE8,13
:PRINT"          "
150 FOR I=1 TO N
160 X2=RND(14)+5:Y2=RND(14)+
4
170 IF SCR$(X2,Y2)=CHR$(215)
 THEN160
180 LOCATEX2,Y2:PRINTCHR$(21
5):NEXT
190 T=500:IF SC>HI THEN HI=S
C
200 LOCATE22,5:PRINTL:LOCATE
21,9:PRINTSC:LOCATE21,13:PRI
NTHI:LOCATE21,17:PRINTT
210 LOCATEX1,Y:PRINTCHR$(233
):LOCATEX,Y1:PRINTCHR$(236)
220 S=STICK(0):IF S<>0 THEN
GOSUB300
230 IF STRIG(0)=8 THEN GOSUB
400
240 GOSUB500
250 GOTO220
300 IF S=1 THEN LOCATEX1,Y:P
RINT" ":PLAY"T102C0":T=T-2:X
1=X1+1:IF X1>18 THEN X1=18
310 IF S=2 THEN LOCATEX1,Y:P
RINT" ":PLAY"T102C0":T=T-2:X
1=X1-1:IF X1<5 THEN X1=5
320 IF S=4 THEN LOCATEX,Y1:P
RINT" ":PLAY"T102E0":T=T-2:Y
1=Y1+1:IF Y1>17 THEN Y1=17
330 IF S=8 THEN LOCATEX,Y1:P
RINT" ":PLAY"T102E0":T=T-2:Y
1=Y1-1:IF Y1<4 THEN Y1=4
340 LOCATEX1,Y:PRINTCHR$(233
):LOCATEX,Y1:PRINTCHR$(236):
RETURN
```

表示

140行　メッセージを表示する。
150行　180行までのFOR-NEXT文。ここで画面にN個のリンゴを表示している。
160行　乱数でリンゴのX座標、Y座標を決める。
170行　160行で決めた座標にすでにリンゴがあったら160行へ飛ばす。
180行　リンゴを表示する。
190行　初めのタイムを決め、スコアがハイスコアより大きかったら、それをハイスコアにする。
200行　スコア、ハイスコア、タイムを表示する。
210行　砲台を2つ表示する。

変数リスト

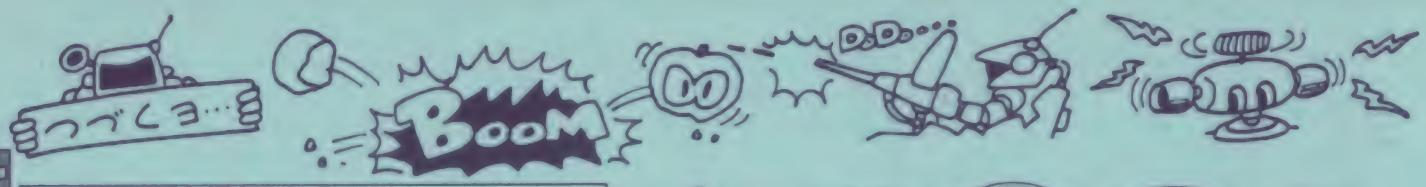
X, X1, Y, Y1：砲台
N：リンゴの数
L：レベル
SC：スコア
X2, Y2：リンゴの座標
HI：ハイスコア
T：タイム

入力

220行　コントローラ[1]の十字ボタンの値を読み、ボタンが押されていたら、300行のサブルーチンへ飛べ。
230行　コントローラ[1]のⒶボタンが押されたら、400行のサブルーチンへ飛べ。
240行　500行のサブルーチンへ飛べ。
250行　220行へ飛べ。

移動

300～330行　コントローラ[1]の十字ボタンによって、4つの場合に分けている。そして、前の砲台を消し、音を鳴らし、タイムを減らし、砲台の座標と動ける範囲を決めている。
340行　左右、上下のそれぞれの砲台を表示し、メインルーチンにもどす。




```
400 IF SCR$(X1,Y1)=CHR$(215)
 THEN PLAY"O4E3C1":SC=SC+10:
LOCATE21,9:PRINTSC:N=N-1
410 IF SC>HI THEN HI=SC:LOCA
TE 21,13:PRINTHI
420 IF SCR$(X1,Y1)<>CHR$(215
) THEN T=T-20:PLAY"T100B2RB4
"
430 LOCATEX1,Y1:PRINTCHR$(22
1):LOCATEX1,Y1:PRINT" "
440 IF N=0 THEN GOSUB600:GOT
O140
450 RETURN
500 T=T-1:IF T<0 AND N<>0 TH
EN LOCATE7,11:PRINT"TIME OVE
R":PLAY"T100B2RBRB7":PAUSE20
0:PLAY"T203G6#F3GFED:T202D5R
O1B":PLAY"C5RO4C9R9R9:O2C5RO
1C9":GOTO10
510 LOCATE22,17:PRINT "   ":
LOCATE21,17:PRINTT:RETURN
600 PLAY"O3C3E3G3O4C3":LOCAT
E6,7:PRINT"BONUS ";T*10;"!":
PAUSE200:LOCATE6,7:PRINT"
          "
610 SC=SC+T*10:L=L+1:N=3+L*2
:RETURN
```

判定

400行　もし撃った場所にリンゴがあったなら音を鳴らし、スコアを増やして表示し、リンゴの数を1つ減らす。

410行　スコアがハイスコアより大きいなら、それをハイスコアにして表示する。

420行　もしはずれたら、タイムを減らして音楽を鳴らす。

430行　玉の爆発を表示し、そこに空白を表示する。

440行　リンゴがなくなったら、600行のサブルーチンに飛ばし、140行へ飛ばす。

450行　メインルーチンへ飛ばす。

タイム

500行　タイムを減らす。タイムが0以下でリンゴが残っていたら、ゲームオーバーの表示をして音楽を鳴らし10行へ飛ばす。

510行　タイムを表示し、メインルーチンへ飛ばす。

面クリア

600行　音楽を鳴らし、ボーナスポイントを表示する。

610行　スコアを表示し、レベルをあげ、リンゴの数を増やし、メインルーチンに飛ばす。

プログラムの改造にチャレンジ!!

```
190 T=500:IF SC>HI THEN HI=S
C
```

タイムを増やす……190行のT＝500をT＝900にする。スコアが30000以上になるとOVエラーがでるのでその時はTの値をもとにもどす。

```
500 T=T-1:IF T<0 AND N<>0 TH
EN LOCATE7,11:PRINT"TIME OVE
R":PLAY"T100B2RBRB7":PAUSE20
0:PLAY"T203G6#F3GFED:T202D5R
O1B":PLAY"C5RO4C9R9R9:O2C5RO
1C9":GOTO10
```

タイムの減り方を遅くする……500行のT＝T－1のあとに「:PAUSE10」を入れると全体の動きが遅くなる。

《特集・ドルアーガの塔⑬》本物を見つけ出しやっつけよう。そのあと出現したクォックスをやっつければついに魔王ドルアーガが姿を現わすぞ!! このあとの60階にはカイが捕われている。彼女を助け出す方法はキミたちが見つけて欲しい。勇かんに戦いぬいて、みごとにカイを救い出そうぜ!!

BGグラフィックデータ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33
1	F33	F33	F33	F33		C	R	O	S	S		A	T	T	A	C	K		F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33
2	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33
3	F33	F33	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	L	E	V	E	L	F33	F33	F33
4	F33	F33	F00		J20															F00	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33
5	F33	F33	F00		J20															F00	F33	F33				F33	F33	F33
6	F33	F33	F00		J20															F00	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33
7	F33	F33	F00		J20															F00	S	C	O	R	E	F33	F33	F33
8	F33	F33	F00		J20															F00	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33
9	F33	F33	F00		J20															F00	F33							F33
10	F33	F33	F00		J20															F00	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33
11	F33	F33	F00		J20															F00	H	I	-	S	C	O	R	E
12	F33	F33	F00		J20															F00	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33
13	F33	F33	F00		J20															F00	F33							F33
14	F33	F33	F00		J20															F00	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33
15	F33	F33	F00		J20															F00	T	I	M	E	F33	F33	F33	F33
16	F33	F33	F00		J20															F00	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33
17	F33	F33	F00		J20															F00	F33						F33	F33
18	F33	F33	F00	J30	J20	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	F00	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33
19	F33	F33	F00		J20															F00	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33
20	F33	F33	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F00	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33

キミのつくったゲームを見たい！
おもしろプログラム大募集

ファミコンマガジンでは、おもしろいゲームを募集しています。どんどん応募して下さい。そのさい注意することは、

(1) 必ずキミ自身が作ったオリジナルであること。二重投稿は厳禁。参考にした本、ゲームも書いてね。

(2) 必ずテープで、A面にBGを、B面にBASICをセーブする。

(3) 遊び方、プログラムの説明、変数表をできるだけくわしく書いてね。

(4) 住所、氏名、電話番号、年齢、学年、学校名、性別もわすれずに。

送り先

〒105 東京都港区新橋4—10—1
徳間書店
ファミリーコンピュータマガジン
編集部プログラム係

待っているよ。

ファミコンゲーム 全国どこでも欲しいゲームが今スグ君のもの!!

通信販売

送料無料

ゲーム仲間のつよ~い味方

ふぁみこんクラブ

今月のおすすめ新作ゲーム(早くうまくなってみんなに差をつけろ!!)

●10ヤードファイト 4,900円

アメリカンフットボールがゲームになった。対戦相手は4チーム。スーパーチームは、なかなか手ごわいぞ!! キミのテクニックで、さぁ、タッチダウンだ。

●ハイパースポーツ 4,500円

スポーツの秋!! ハイパーオリンピックのコナミから新しいスポーツゲームが出たよ。種目は4種類。穏れキャラを出して、高得点をねらえ!!

●ゲイモス 4,500円

地平線の向こうから、敵がせまってくるぞ!! わっ地上からも攻撃してきた!! 3次元ゼビウスとも言えるニューゲームです。

●本将棋 4,500円

キミのレベルはどれ位? コンピューター相手にさあ対戦だ。知らないあいだにレベルを上げて、お父さんをギャフンと言わせよう。

●シティコネクション 4,900円

世界12ヵ国を車で大爆走!! パトカーから逃げながら地球中をかけめぐれ!!知らないうちに地理の勉強にもなるゾ。

好評ヒット中ゲーム

アイスクライマー	¥4,500	ゴルフ	¥4,500	チャンピオンシップ・ロード	¥5,500	ハイパーオリンピック	¥6,500
アーバンチャンピオン	¥4,500	SASA	¥5,500	ランナー	¥4,500	バックマン	¥4,500
イー・アル・カンフー	¥4,500	サッカー	¥4,900	テニス	¥4,500	バルーンファイト	¥4,500
エキサイトバイク	¥5,500	ジッピーレース	¥4,500	デビルワールド	¥4,500	バンゲリングベイ	¥4,900
エクセリオン	¥4,500	スーパーアラビアン	¥4,500	テンヤードファイト	¥4,900	ピンボール	¥4,500
F1レース	¥4,500	スターフォース	¥4,900	ドアドア	¥4,500	フィールドコンバット	¥4,500
エレベータアクション	¥4,900	スパルタンX	¥4,900	ドンキーコング	¥4,500	フォーメーションZ	¥4,500
ギャラガ	¥4,500	スペースインベーダー	¥4,500	ドンキーコングJR	¥4,500	フラッピー	¥5,500
ギャラクシアン	¥4,500	ゼビウス	¥4,900	ドンキーコングJRの算数遊び	¥4,500	フロンドライン	¥4,500
クルクルランド	¥4,500	ダックハント	¥4,500	ドンキーコング3	¥4,500	ベースボール	¥4,500
けっきょく南極大冒険	¥4,500	ちゃっくんぽっぷ	¥4,500	ナッツ&ミルク	¥4,500	ホーガンズアレイ	¥4,500
五目ならべ	¥4,500	ディグダグ	¥4,500	忍者くん	¥4,500	ポパイ	¥4,500
ポパイの英語遊び	¥4,500						
麻雀	¥4,500						
マッピー	¥4,500						
マリオブラザーズ	¥4,500						
4人麻雀	¥4,500						
レッキングクルー	¥5,500						
ロードファイター	¥4,500						
ロードランナー	¥4,500						
ワイルドガンマン	¥4,500						
ドルアーガの塔	¥4,900						
バトルシティ	¥4,500						
ワープマン	¥4,500						

ゲーム申し込み方法

○いちばん早い方法

下の申し込み用紙に欲しいゲームの名まえを書いて代金をそえ、現金書留で、ふぁみこんクラブまでおくって下さい。到着しだいスグ商品をおくります。

○その他の方法

ふぁみこんクラブまで、でんわまたははがきで申し込んだうえで下記の口座に代金を振り込んで下さい。入金を確認しだいスグ商品をおくります。

住友銀行青山支店 普通口座601710

☆送料はすべて無料です!

☆ファミコン本体やジョイスティックなどの通販も受け付中!

ふぁみこんクラブ

〒107 東京都港区青山3-10-41ジュエル青山403

TEL. 03(404)6029

IREM CORP・コナミ・アスキー・セタ・ジャレコ

キリトリ線

現金書留申込用紙

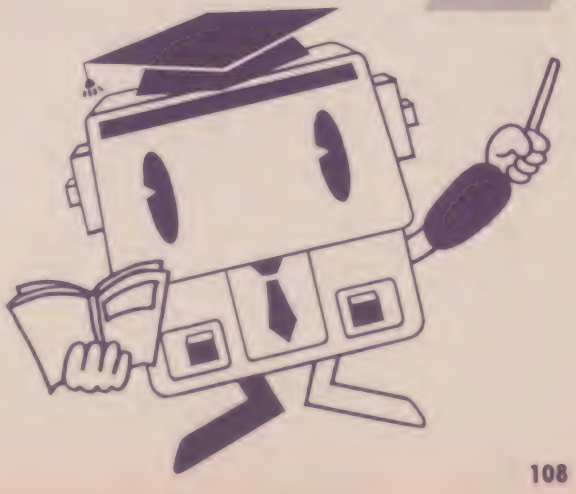
						申込商品名	金 額
住所							
氏名							
年令		学校		学年		合計金額	

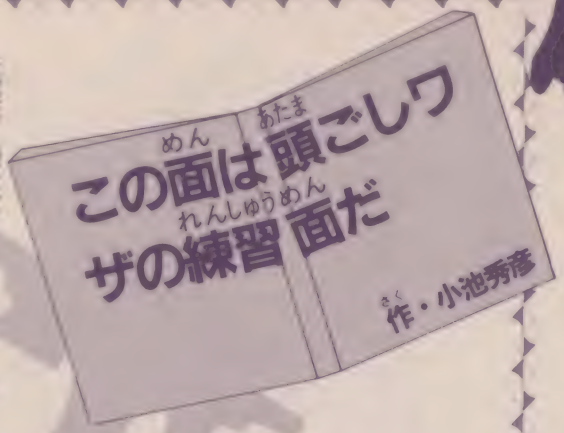
若先生の自作面コンテスト

これが解けるか？

ロードランナー＋ナッツ&ミルクの巻

今月はドーンと8本掲載した。みんなの投稿はメチャクチャふえているけどほとんどがロードランナーだ。ほかのゲームの自作面もドンドン送ってほしい。





今月号も入門編から。

さて、入門クラスのキミは、この面を見たとたん、「なんだこれ、ちっともやさしくないじゃないか」とおこるかもしれないね。

それもそのはず、この面は、入門編といっても「頭ごしワザ」の入門編なのだ。だからこのワザを知っている人にはかんたんでも、知らない人にはまったく解けないという恐ろしい面なんだ。

普通、どんなゲームでも、敵にふれるとただちにやられてしまうけど、このロードランナーというゲームは少しちがっていて、ロボットの頭だけは安全なのだ。「頭ごしワザ」はこれを利用して、ロボットの頭に乗ってレンガを掘ったり、落下中のロボットの頭の上にのって空中を歩いたりできる、とても応用の広い便利なワザなのだ。

それでは、エディット面を見てみよう。

ロボットが3匹いるがそれぞれ1匹につき1回ずつ頭ごしをするんだ。はじめはタイミングが取りにくいけど、ガンバレばすぐ慣れるよ。

この面の頭ごしワザは、ごく基本的なものなので、しっかりマスターしておこう。そうすれば、後の中級編や上級編をクリアするとき、ぐっと楽になるからね。

この面を解くポイントは、頭ごしをする順番だ。順番をまちがえると、クリアできなくなるから、気をつけてね。

これはフラッピーのユニコーン?

作・小野 悟

これは見るからにすっきりした面だ。打ちこむ時間も少なくてすむし、まちがいもないだろう。

デザイン的には、フラッピーのユニコーンにも見えるし、そろばんの玉のようでもあるし、なんともユニークなかたちをしている。ムズカシサも初級クラスだ。

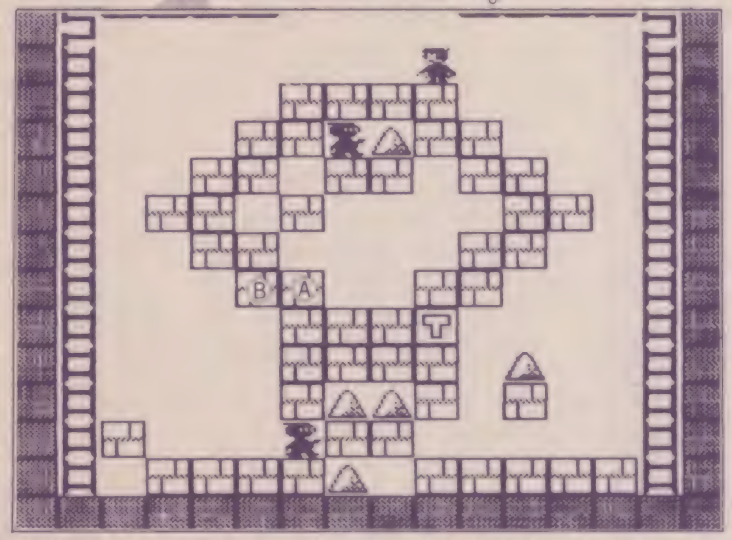
はじめて自作面を作ろうとおもっている人は、この面のようなおもしろいデザイン面からはじめるのもひとつの方法だ。

この面でいちばんムズカシイところは、下から3段目のレンガに囲まれた2つの金だ。金の上のレンガを掘って、金のある場所に降りるためには、足場がひとつたりない。そこでAのレンガを掘って足場を確保しよう。

このレンガを掘るには、この前の面で練習した頭こしワザが必要になってくる。

まず、レンガを2コずつ掘っていき、ロボットを順番にくぼ地へ落とす。つぎにレンガをBAと掘るとロボットは左へ走り出すので、ランナーは落ちないようにロボットの頭の上を1歩左へ歩くんだ。

この「頭歩きワザ」は上級クラスだけど、歩くのは1歩だけだから、練習すればできるようになるよ。



落とし穴の使い方がおもしろい

作・佐藤満誠雅

この面から少しむずかしくなるよ。この面の大きな特長は、レンガを格子状に配置して、そのなかに金を入れているところだ。

この金を取るためのヒントをあたえると、チャンピオンシップロード・ドランナーの1面に出てくる基本ワザを応用するといい。

こう書けば、もうわかったかな?

この面でいちばんよいところは、落とし穴の使い方だ。

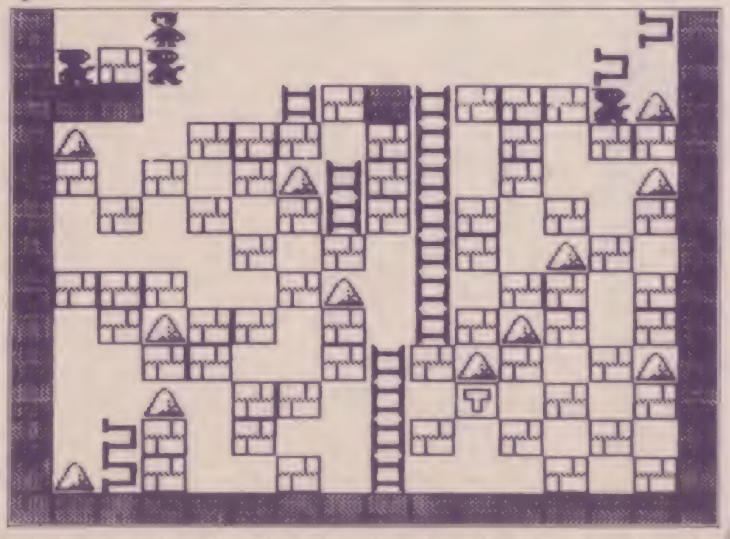
落とし穴の使い方については、最後の添削面のコーナーでも書いておいたが、この面は落とし穴の位置がよく、右側の格子もようの金をむずかしく見せている。

この面を解くのは、なかなかいそがしいよ。

スタートボタンを押すと同時にAボタンを押して、レンガを掘り、ロボットを出さなければならないよ。そして、頭こしワザをつかって右側に渡れば、ひとまず成功だ。

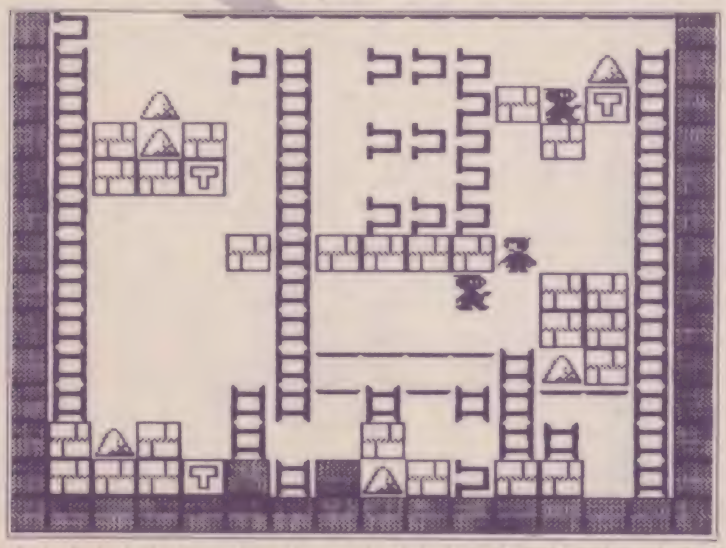
ここで一息いれて、このあとの攻め方を考えよう。

ここから先の金をどのような順番で取るかは、自分の頭で考えてほしい。自分の力で解けば、きっと新鮮な発見があるはずだ。途中で投げ出さずに、最後までアタックしよう。



最後はロボットを誘導して脱出だ

作・金子 浩



この面は、むずかしいワザはそれほど必要としないが、面つくりのうまさや、一つひとつの金をとるワザを発見しなければならないという点で、上級クラスといえるだろう。

エディット面を見て、まず目につくのは、脱出ハシゴで書かれた13という数字だ。これは、作者の金子クンの13番目の作品ということでデザインされたらしいが、はじめこれを見たとき、不吉な意味を持つ13を思いうかべて、ゾッとしてしまった。

金を全部取ったとたんこの数字が出てきたら、みんなもビックリするんではないかな。

中級以上の人なら、この面を見ただけで、右側の2コの金は取れてしまうとおもう。問題は、左上に浮いている金と、いちばん下の方の3コの金をどう取るかだ。

この4コの金は、2匹のロボットをフルに活用して取るんだ。穴のなかに入っている金は、いままで練習してきたワザを使えば、かならず取れるよ。

さて、最後の金をとった瞬間、脱出ハシゴが出てくるが、くぼ地に落ちていたロボットがもぞもぞはい出てくる。このロボットが脱出に欠かせないのだ。うまく誘導しよう。

とくにムズカシ面には見えないが…

作・大久保明弘

いよいよプロ級の面だ。

この大久保クンの作品の大きな特徴は、ひとめ見てもとくにむずかしい面に見えないことだ。でも実際にプレイしてみると、とてもむずかしいことに気がつく。

金も少ないし迷路もない。しかし、それなのにまったく解けなくて、頭をかかえてしまう人も多いのではないかな。

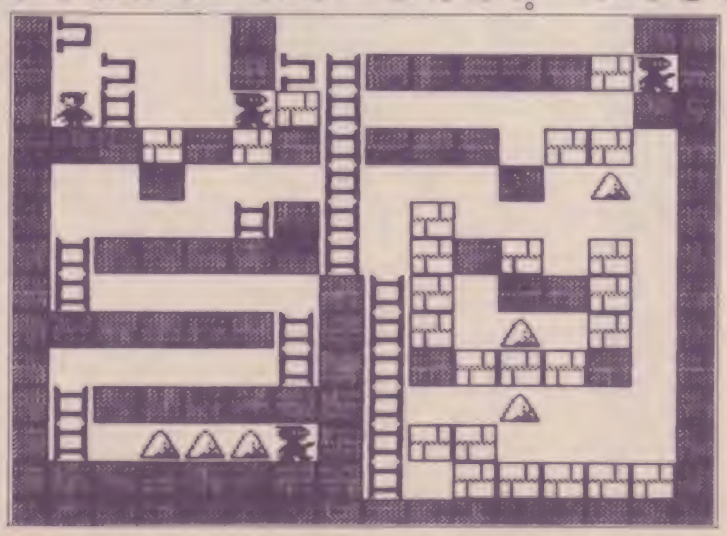
この面を解くには発想の転換をしなくてはいけないんだ。

いままでは、時間差掘りや逆転掘りなどの「レンガワザ」、頭こしや空中歩きなどの「ロボットワザ」、このどちらかを使えばかならず解けたけど、この面はこれ以外のワザをいくつも見つけなければいけないんだ。

「それではそのワザはどんなワザなんだ」と言っているキミ、これはプロ級の面なんだよ。そのワザを見つけることが、この面の主題なんだ。だから今月もノーヒント。

何度もミスを繰りかえしてもいいじゃないか。とにかくやってみることだ。

そして、なにかのきっかけでフト方法をおもいつき、うまく解けたとき、その感動はなにものにもかえがたいものなんだ。



一つひとつの金が計算されている

作・渡辺清文

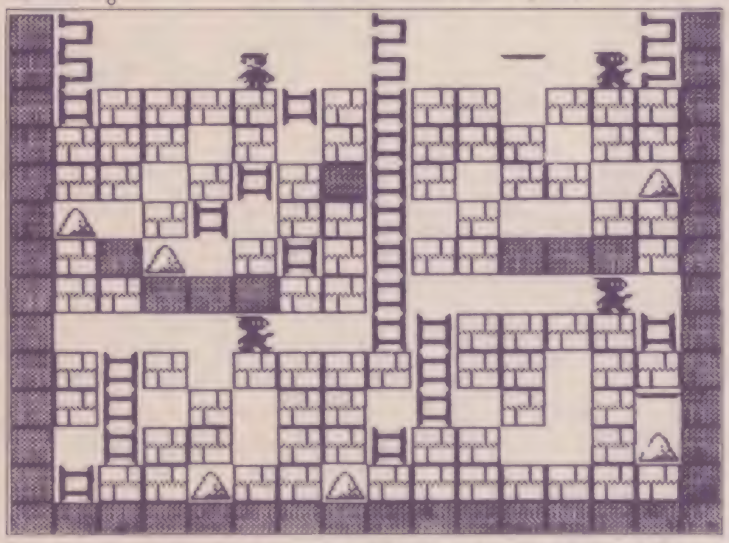
プロ級面の2つ目だ。

この面は前の面のように新しいワザを見つけなければ解けないということはないけれど、パズル性があって相当むずかしい。

ところで、今月のプロ級面を見ておもったんだけど、ほんとうにむずかしい面というのは、共通して金が少ないね。それは、一つひとつの金がそれぞれ深い意味をもっていて、余計な金はすべてはぶかれているからなんだ。

これから自作面を作ろうとしている人たちには、きっと参考になるとおもうよ。

さて、これはプロ級の面だけど、すこしヒントを出そう。



この面は、4つの部屋に分けて考えたほうがいい。そして、ひと部屋ごとに解き方を考え、順番も考えながら、その解き方をつなぎあわせていくんだ。クリアするまでにはとても長い時間がかかるかも知れないが、じっくり腰をすえて取り組んでね。

それに、ひとつつけくわえておけば、左上の部屋に「すどおしレンガのバグ」を利用したワザが使えるところが3カ所ばかりあるが、「プロ級」のキミは、もちろんこのバグを利用しなくてもクリアできるよね。

新しい秘ワザを見つけたらクリアだ

作・山形篤史

今月もナッツ&ミルクのエディット面を1本。

このナッツ&ミルクというゲームは、ロードランナーにくらべると、使える秘ワザの種類も少なくバグもほとんどないので、おもしろい面やむずかしい面を作るのに苦労するね。投稿者の人たちも大変みたいだ。

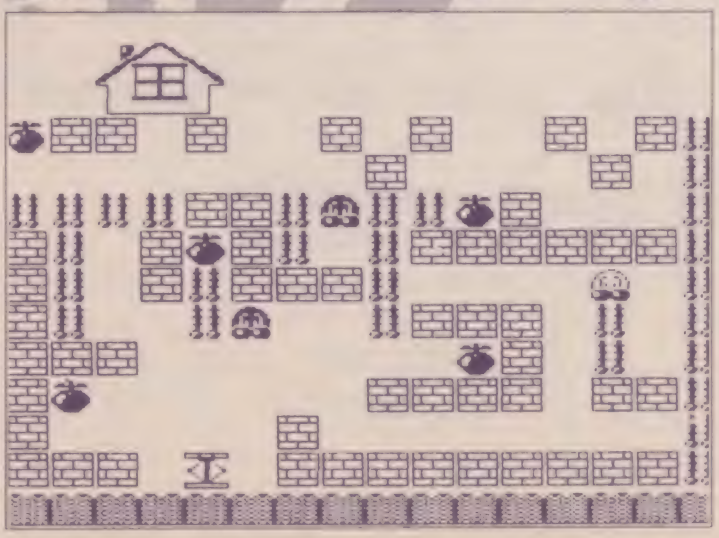
そこで1つの提案だが、デザインに凝ってみたらどうだろう。身近な文字をデザインしたり、ゲームのキャラクタを表現したりしたらおもしろいんじゃないかな。

さて、山形クンの作品だが、この面でむずかしいのは、バネの上のレンガに囲まれたリンゴを取ることだ。

下のバネを使ってロープに飛び移るのだが、普通にジャンプしたのではまったくためだ。また、先月号で紹介した「Uターンジャンプ」の秘ワザをもってしてもうまくいかない。

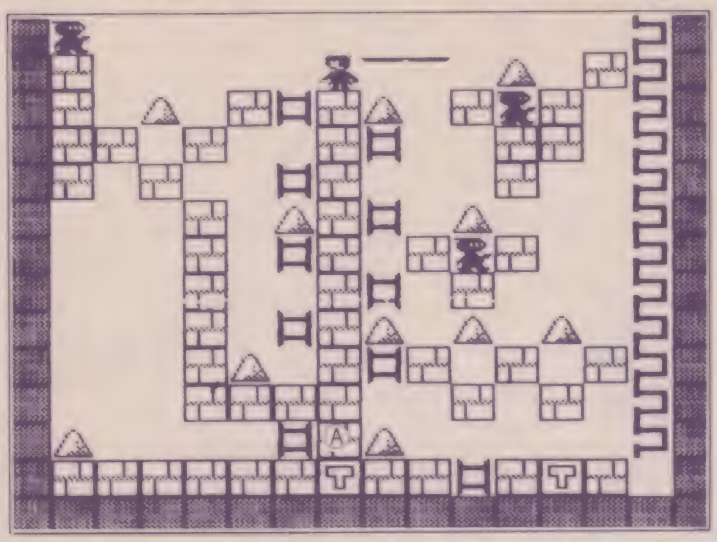
この面を解くポイントは、一生懸命練習して、不可能を可能にする新しいワザを発見することだ。

リンゴが取れてしまえば、あとはヨーケルちゃんの家に行くだけだ。そのさい、道は2本ある。むずかしいけど近い道と、かんたんだが遠い道の2本だが、キミはどっちを選ぶ？



今月は落とし穴についての添削だ

作・服部秀明



さて、自作面の添削コーナーだ。添削とは、先月号でも書いているが、不必要なところやあまりよくないところを手直しすることだが、今月は落とし穴の使い方について考えていこう。

さて、「落とし穴」だが、なかにはきらっている人もいるみたいだけど、この特徴をいかしたうまい使い方をすると、とても便利なキャラクタだよ。まったく平凡な面に深みをつけることもできるし、この位置を変えるだけで、初級の面を上級の面にだって変えることもできるんだ。

ただし、その使いすぎはだめだ。落とし穴に落ちないように、ということばかり気になって、「面を解く」というおもしろさをなくしてしまうからだ。せいぜい1つの面に2、3コが限度だろう。

さて、服部クンの面を添削しよう。

この面の落とし穴の使い方はそれほど悪くはないが、すこし多すぎる。そこで、あまり必要でないとおもわれる落とし穴を全部取ってしまった。これでもこの面のむずかしさはかわらないし、すっきりして見やすくなったとおもうよ。

それに、もうひとつ、右上の落とし穴をレンガに変えた。これはロボットが金を持って落とし穴に落ちたとき、偶然性がなければロボットが脱出できないためだ。

自作面は、偶然性に左右されず、練習すればかならずクリアできる面でないとだめだということは、前にみんなに教えたね。

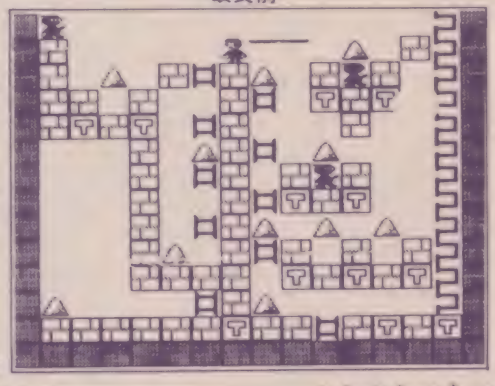
それでは添削後の面をプレイしてみよう。

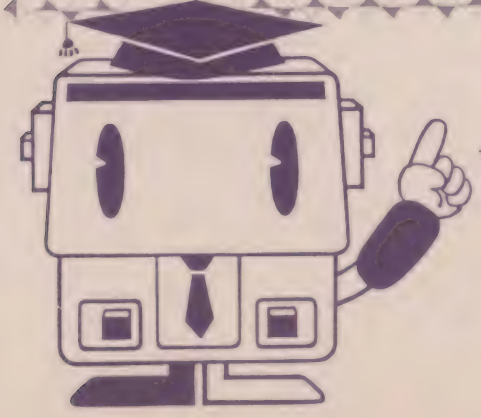
この面は一言でいうと100m競走の面だ。一度スタートしたら、それこそ100m競走のように、休むことなくイッキに走って、金をとってしまうのだ。

それと、左下の金がむずかしいね。この金をとって右側の脱出ハシゴに行くためには、Aのレンガを掘らなくてはいけないけど、ロボットがじゃまをする。うまくタイミングをあわせて掘るしかないね。

がんばってクリアしてね。

改良前





自作面大募集

最近投稿が増えているが、投稿にあたっては、①できるかぎりカセットテープにセーブして送ること、②ファミリーベーシックのないヒトは、グラフ用紙などを使って、きれいにしあげること、③住所、氏名、年齢、学年、電話番号をわすれずにつぎのところに送ってね。

〒105 東京都港区新橋4-10-1
ファミリーコンピュータMagazine編集部「自作面係」

待ってるヨ!

忍者くんVSエレベーターアクション

スパイくん

魔城の冒険

まんが・乱　丸
原　作・夏井潤

秘密指令——
高層ビルに潜入し
秘書類をすべて
入手せよ!!

——というわけで
指令をうけたスパイは
目的のビルに
しのびこむところ
なのだ……

しかし
そのとき!!

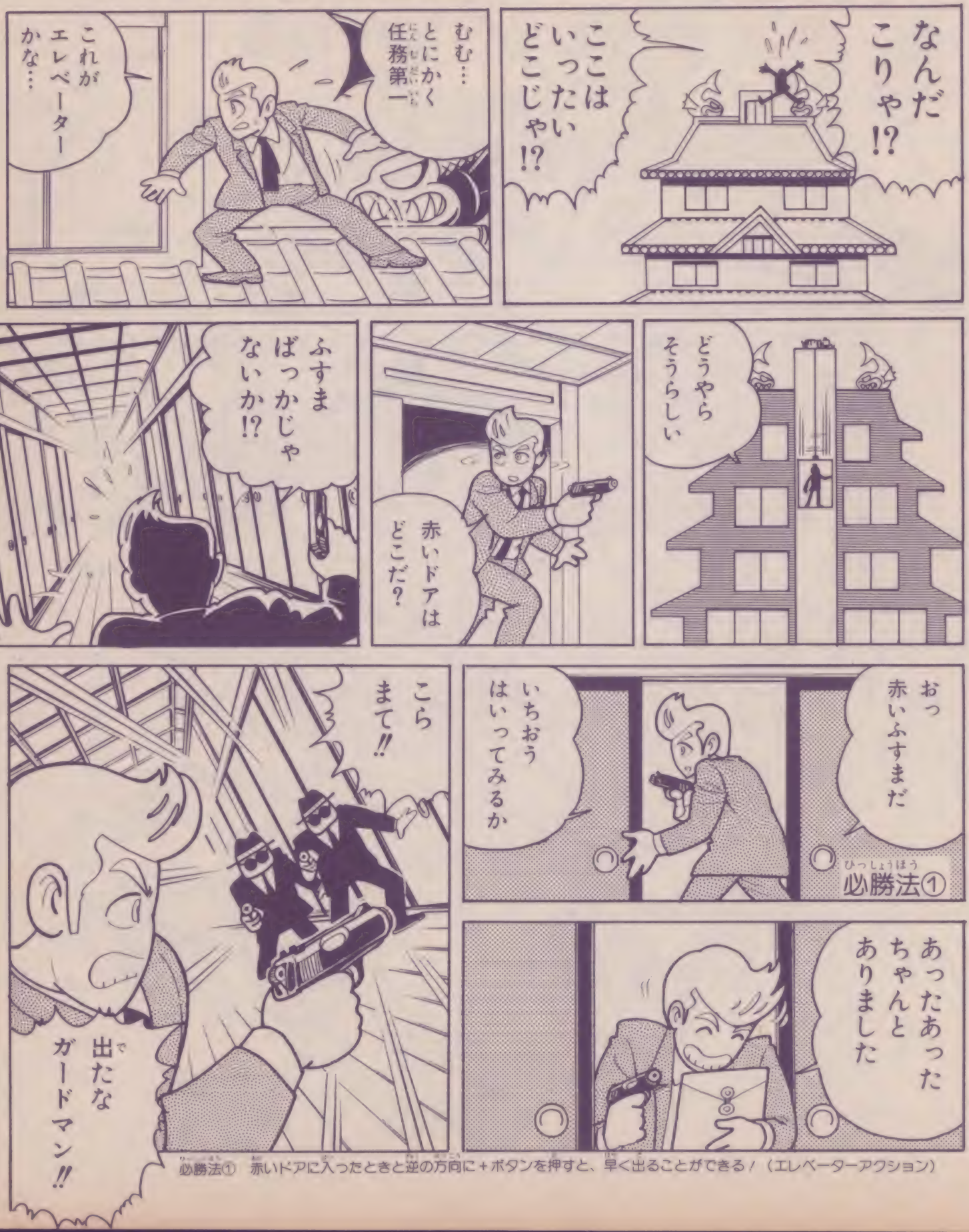
ぐにゃ

え?

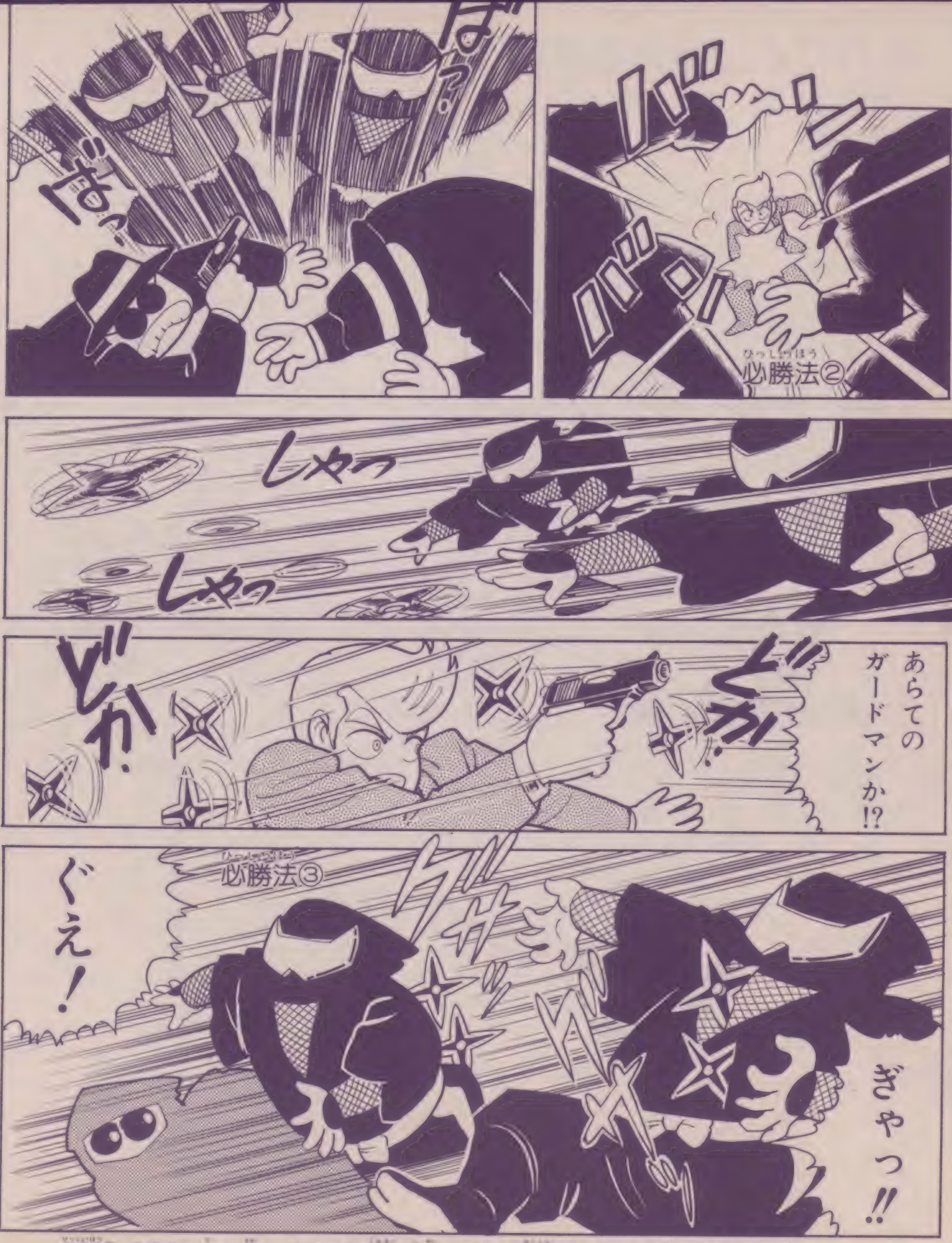
とつじょ生じたタイムスリップによって
かれは現代から、忍者の時代へと
送りこまれてしまった!

?

スパイくん魔城の冒険

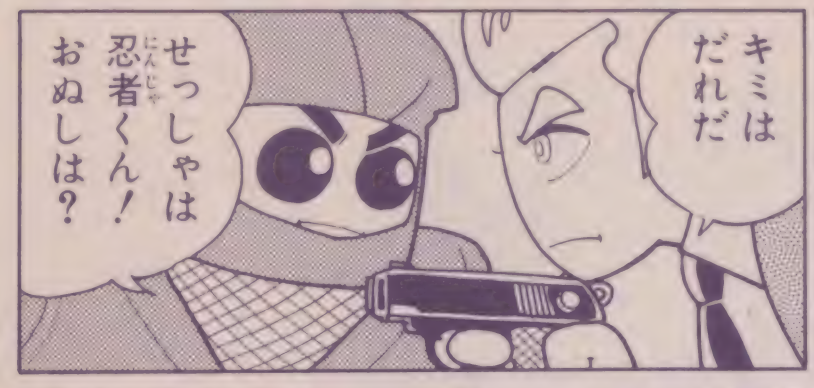


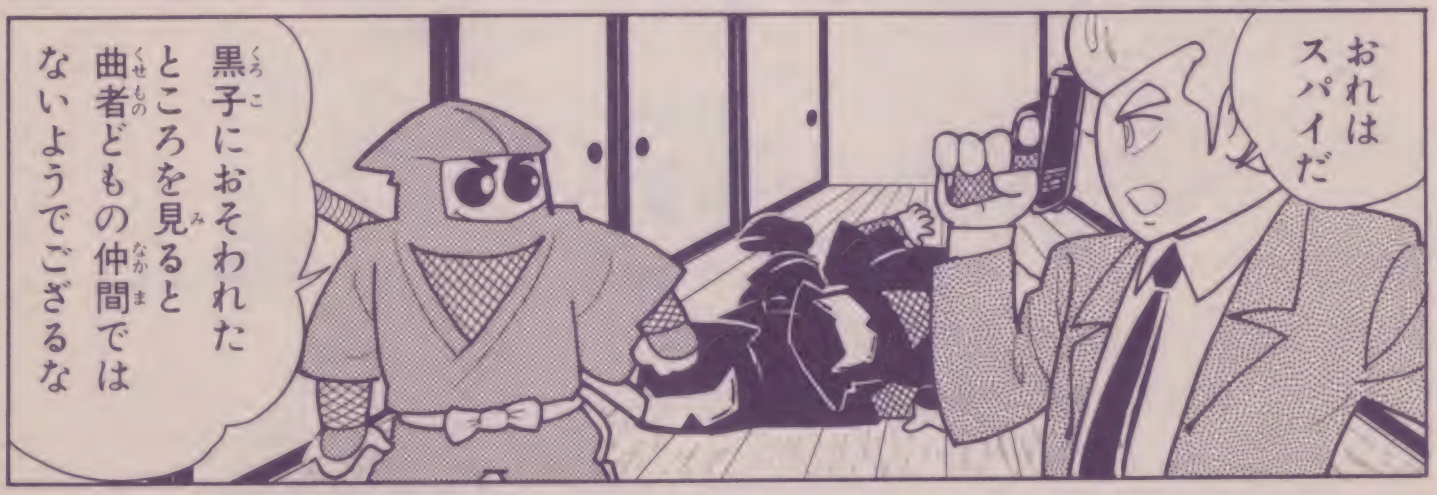
必勝法① 赤いドアに入ったときと逆の方向に＋ボタンを押すと、早く出ることができる！（エレベーターアクション）

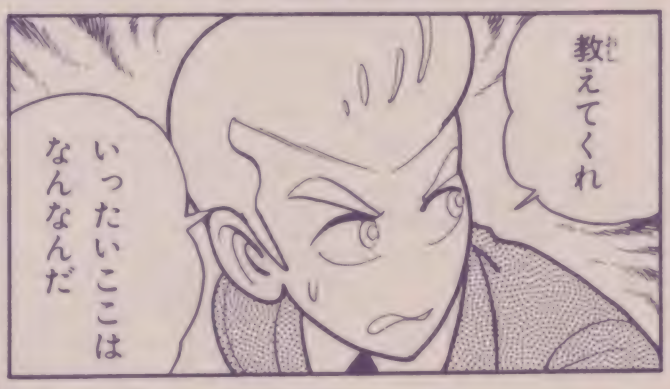


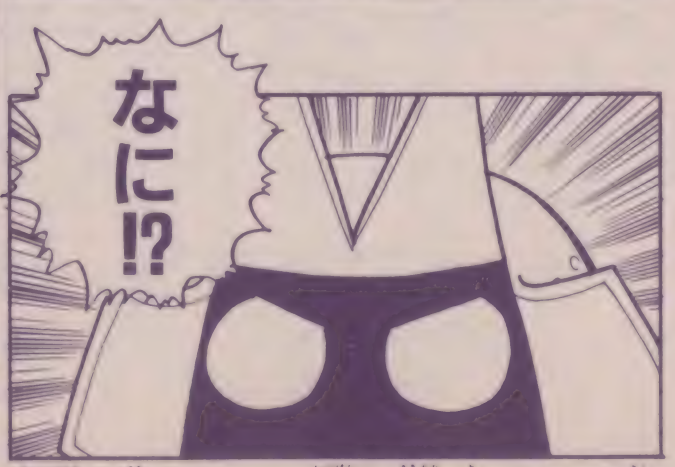
必勝法② スパイは、立つ、座る、ジャンプの3種類の姿勢でピストルを発射できるぞ！（エレベーターアクション）
必勝法③ 黒子はいちばん下っぱなので、やっつけやすい！ しかし油断していると、やられるぞ（忍者くん）

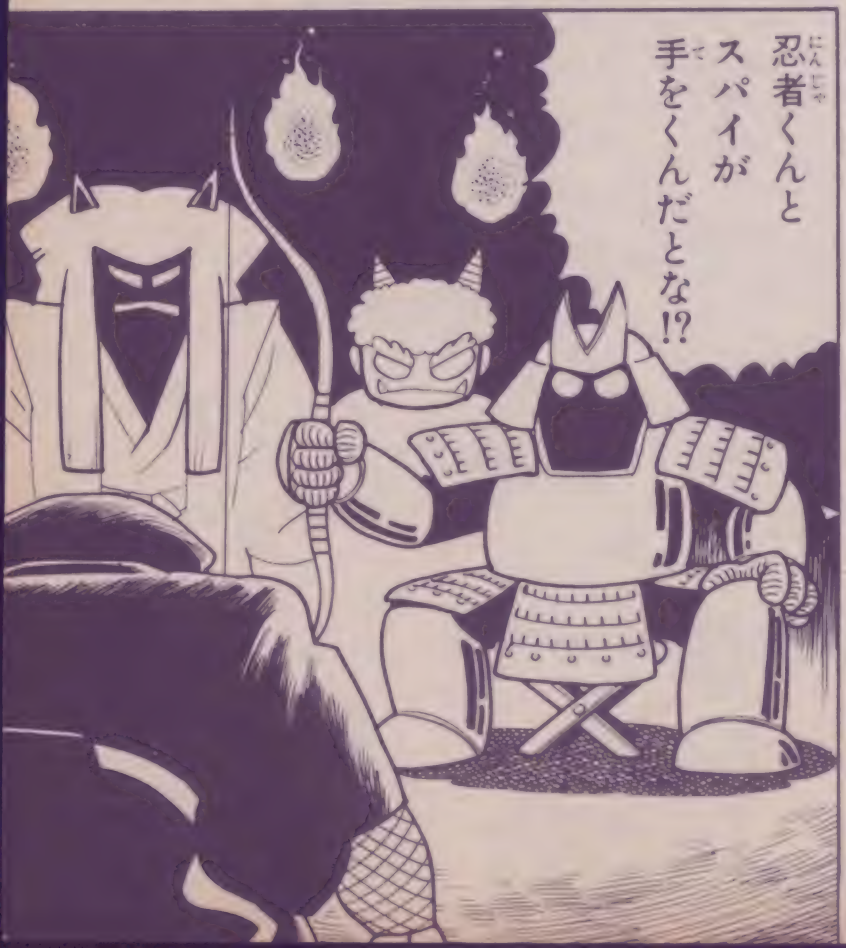
スパイくん魔城の冒険











必勝法④　敵をたおしたあとに出現する巻物を取れば、ボーナス得点だ。巻物を取って得点アップだ！（忍者くん）

時空の混乱で放りこまれた不思議な世界で
スパイと忍者くんvs魔物&ガードマン軍団の
戦いの火ぶたは切って落とされた!!

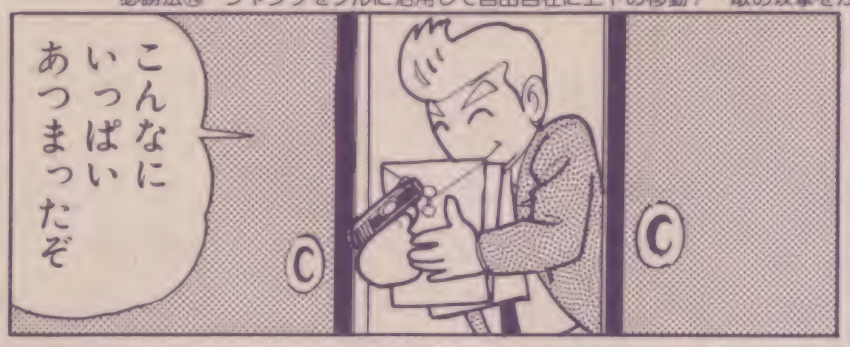
スパイくん魔城の冒険

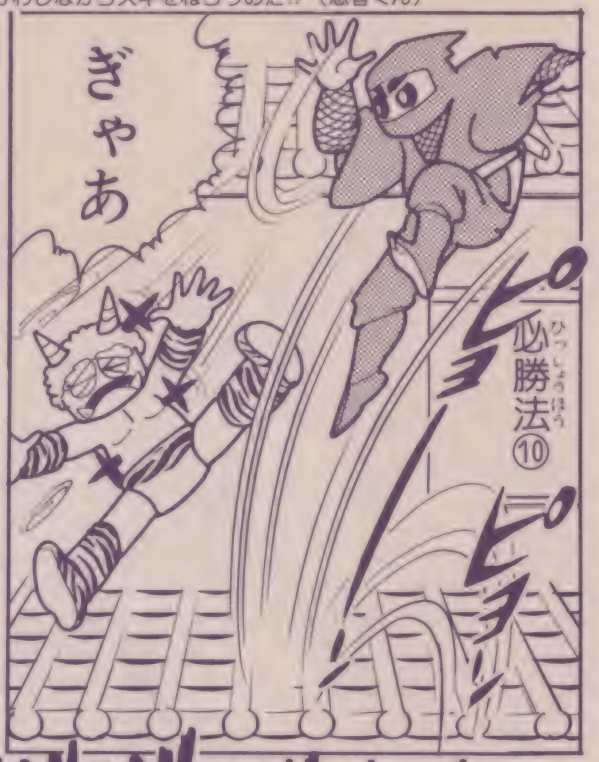
必勝法⑤　ダルマの武器は連射可能だ。忍者くんの手裏剣ではふせぎきれないので気をつけよう!!（忍者くん）
必勝法⑥　敵はいちど体当りで気絶させると、やっつけやすくなるのだ。これは強い敵ほど有効な戦法だ!!（忍者くん）

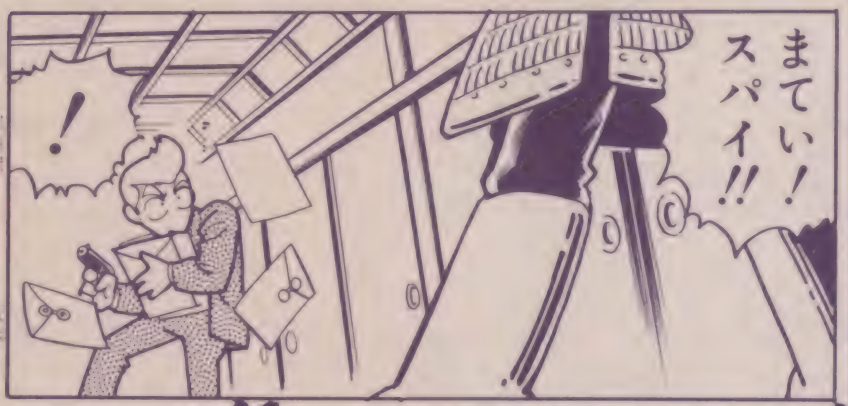
必勝法⑦　カブキは放物線状に爆弾を投げつけてくるが、次の攻撃まで少し時間があく。このスキに接近してたたけ！（忍者くん）

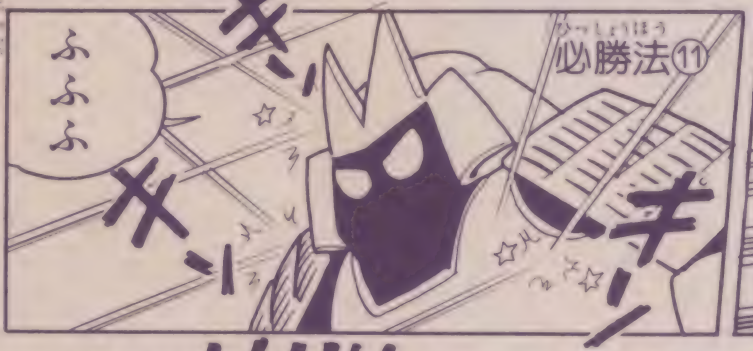
必勝法⑧　ランプをピストルで落として、ガードマンをやっつけることもできるのだ!!（エレベーターアクション）

必勝法⑨　カミナリ小僧は、同じ高さにいると高速カミナリを連射してくる。同じ高さにいるのはさけよう!!（忍者くん）
必勝法⑩　ジャンプをフルに活用して自由自在に上下の移動！　敵の攻撃をかわしながらスキをねらうのだ!!（忍者くん）

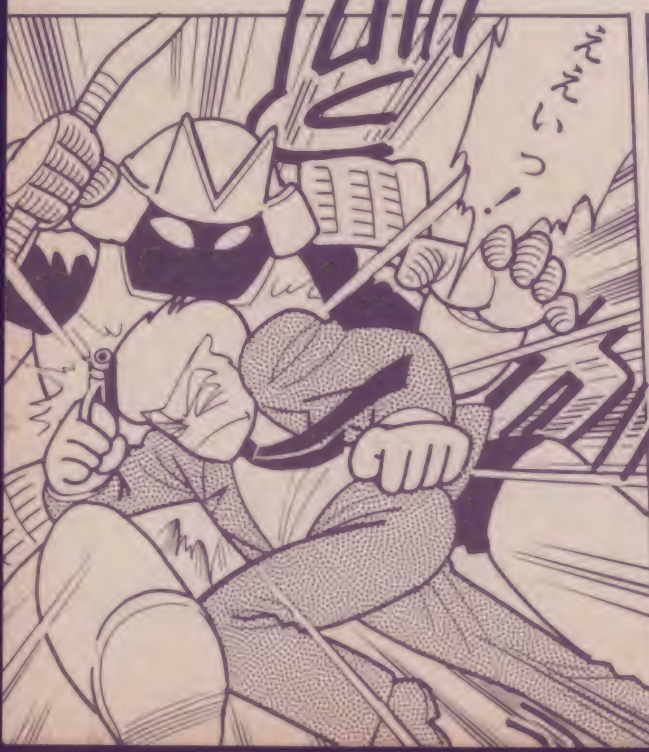


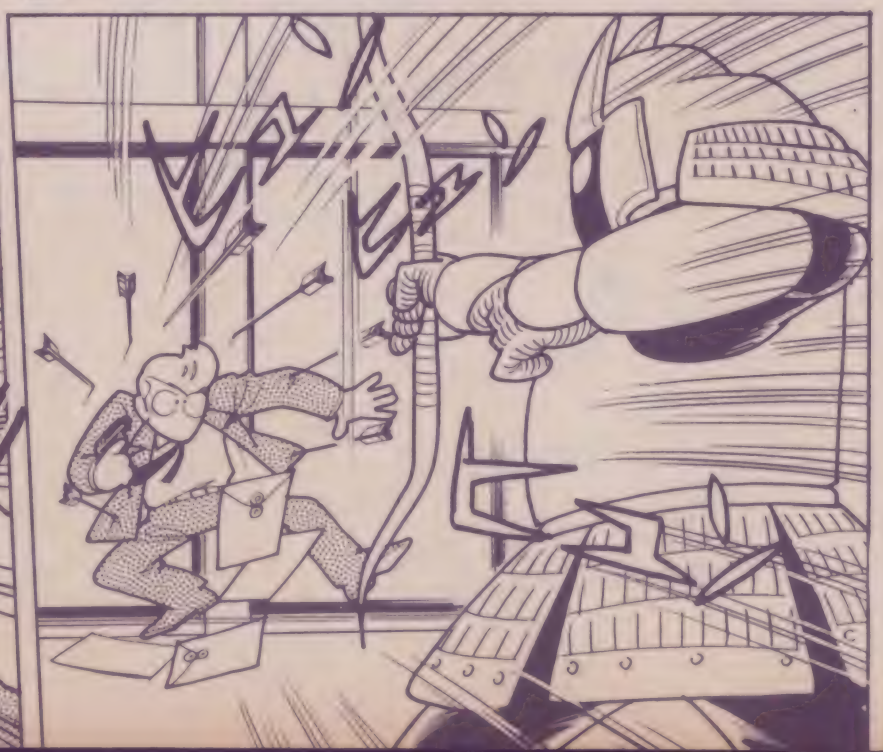


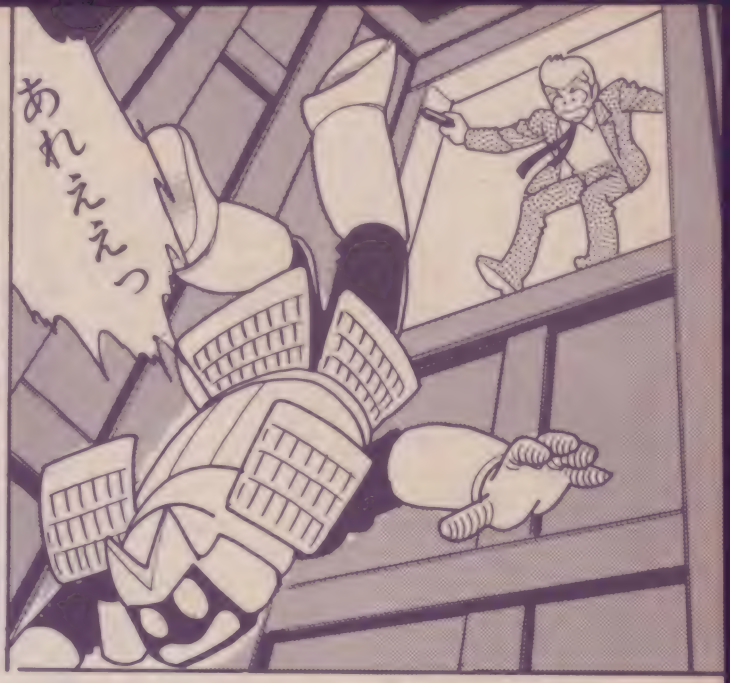


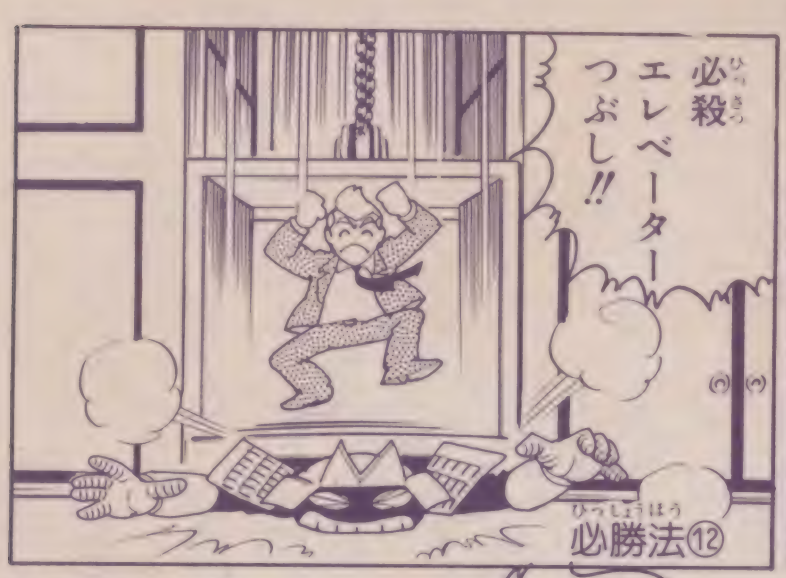


必勝法⑪　ヨロイは忍者くんの手裏剣をうけつけないぞ。ヨロイをたおすためには、いちど気絶させなくてはダメだ！（忍者くん）





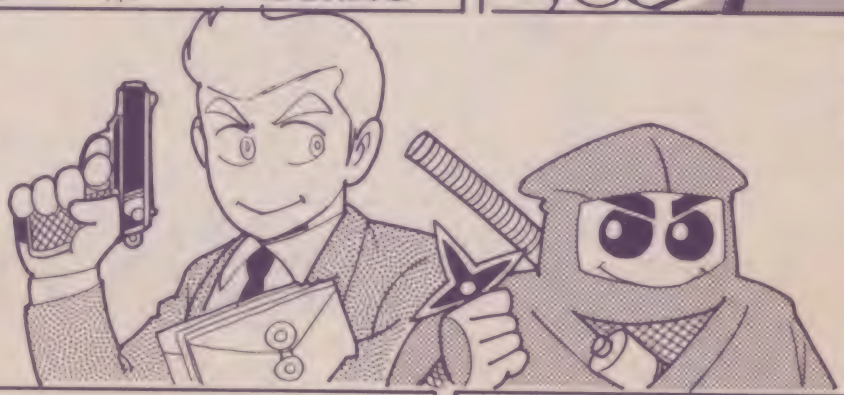


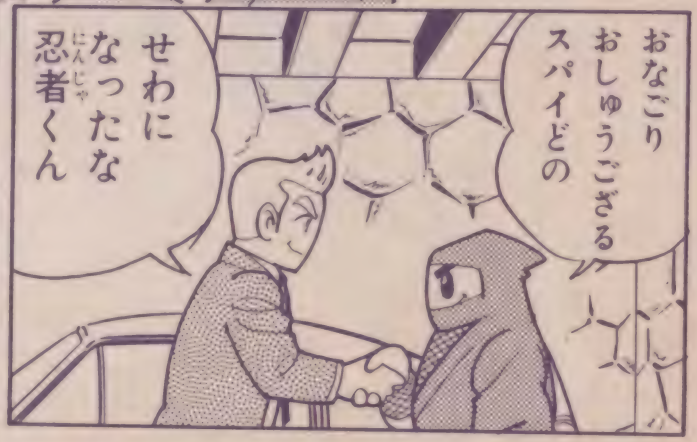


必勝法⑫

――かくして
この戦いは
忍者くんと
スパイの勝利に
終った

スパイは
秘書類を
全て入手し
忍者くんは
城を守りぬいたので
ある





必勝法⑫　エレベーターをコントロールして、しつこいガードマンを押しつぶしてしまおう!!（エレベーターアクション）

新発売!!

SETA

ワタシニカテルカナ?

これはもう、本将棋。

●プレイヤーの先手・後手・飛車落ち・二枚落ち、コンピュータの飛車落ち・二枚落ちが選べます。
●すべての対戦条件に、時間制限のアリ・ナシが選べます。
●遊び方が12通りありますので、初心者からマニアまで幅広く楽しめます。

〈標準小売価格〉 **¥4,500**

●全国の百貨店、量販店、専門店でお買い求めください。

ファミリーコンピュータ™用カセット

01 本将棋

内藤九段将棋秘伝

株式会社セタ
〒152 東京都目黒区中根1-9-9(アルュメビル)

※ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

ファミリーコンピュータ™

緊急出版！

10月20日発売

スーパーマリオブラザーズ

完全攻略本

○かわいいマリオの大冒険。ムズカシ系面も攻略本でラークラク

定価390円

全32面マップ
かくれキャラ
迷路パターン etc

おなじみマリオのニューゲーム、奥が深いのとかわゆいキャラで大人気！とにかくオモシロいんだもん♡だ・か・らすべてを1冊の本にしちゃった。これさえあればおまかせ〜!!　だよ。

最新人気ゲームのひみつのすべてが今、明かされる!!

GAOO〜〜!

○？マークの中味を知りたい!?
キミにはぜ〜んぶ教えちゃおう

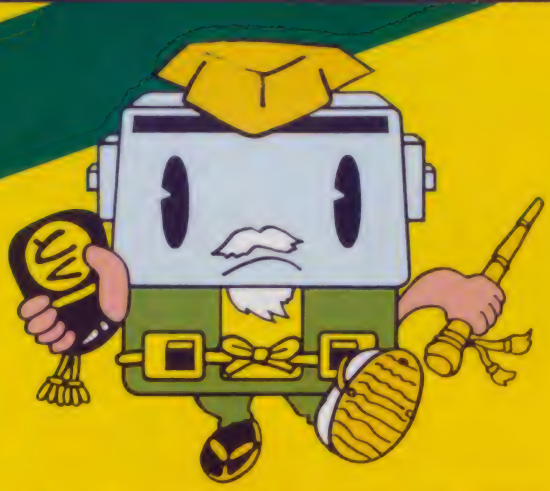
○カメー族の旅なんか降ろしちゃうんだもんね

○亀は、JUMPで上から踏みつけちゃーん！

ファミリーコンピュータMagazine編集部・編著

ファミリーコンピュータは任天堂の商標です

ファミマガ特捜隊



人気ゲームに次に出る

カセット大調査II

夏休み前にも多くの新作カセットが発売されたけど、この暮れは、それ以上の新作ラッシュになりそうだ。バンダイをはじめとしてファミコンのカセットを出すメーカーが増えたこともあって、年内にはあと20本以上のカセットが出そうなのだ。クリスマスや正月があるのでボクたちもカセットを買いやすい時期ではあるけど、これじゃとてもじゃないけど、全部買うわけにはいかない。そこで先月にひきつづき、特捜隊は発売される予定のカセットの最新情報を調査した。

現在までにくわしいゲーム内容がわかっている3本については、次のページからで紹介してあるけど、最初にその他のカセットのホットニュースをお伝えしよう。

まずバンダイからは、いずれもキャラクターを使ったゲームが4本。プロレスゲームの「キン肉マン・マッスルタッグマッチ」(11月上旬予定・4900円)、犬をうまく犬小屋に入れていくというリアルタイムゲーム「オバケのQ太郎・ワンワンパニック」(11月下旬・4900円)、ビルを壊していく痛快ゲーム「ゴジラ」(12月中旬・4900円)の3本と、変身スペースシューティングゲーム「マクロス」(12月中旬・4900円)の計4本だ。このうち、「マクロス」は、発売はバンダイからだが、じつはナムコが開発・製造するというもので、ブランド名も〈NAMCO〉となる予定だ。

そのナムコからは今までの〈NAMCOT〉シリーズのものが3本予定されている。まず最初に出るのが、データイースト社のビデオゲーム「ハンバーガー」のファミコン版である「バーガータイム」(11月上旬・4500円)。次が先月号のファミマガで、スクープした「バックランド」(11月下旬・4500円)。そして3本めが同社初のファミコン用オリジナルゲームで、3D画面で敵をやっつけながら謎を解いていくという「スターラスター」(12月上旬・4900円)だ。

バンダイの他にも新参入メーカーは多い。ソフトプロは11月中旬に「カラオケ」(4900円)を予定しているし、コトブキシステム／市川物産は〈KEMCO〉というブランド名で「タグボーイ」、東芝EMIは「パチコン」(4900円)を予定している。

新作はまだある。アイレムからは12月にパソコン用アドベンチャーゲームの移植版が、アスキーからは「ペンギンくんウォーズ」「ポコスカウォーズ」の2本、ジャレコからは「忍者くん・PART2」がウワサされている。また、コナミは「ツインビー」「グラデュース」「グーニーズ」の3本を出すし、サン電子も「いっき」、ポニーもピリヤードゲームの「ルナーボール」を出す。その他に、先月すでにお伝えしたカプコンの「1942」と「ソンソン」、スクウェアの「テグザー」、エニックスの「ポートピア殺人事件」……。さらに任天堂からは「マッハライダー」のほか、長く待たれていた磁気カードシステムによる新タイプゲームも出る。以上、ザット27本。ホントにラッシュという感じだね。(注・文中の発売時期・価格はいずれも予定で、変更の可能性があります。)

○バーガータイム ©ゼータイースト・㈱ナムコ
○バックランド ©㈱ナムコ
○スターラスター ©㈱ナムコ

○キン肉マン・マッスルタッグマッチ ©ゆでたまご／集英社・日本テレビ・東映動画
○オバケのQ太郎・ワンワンパニック ©藤子・小学館・テレビ朝日
～画面写真は「セールスマニュアル」から転載しました。

超浮遊要塞 エグゼド エグゼス

不気味な昆虫を撃ちまくれ！

まず最初に紹介するのは、わが徳間書店がお送りする大興奮シューティングゲーム「エグゼド エグゼス」。先月号で「LOT LOT」の発売をお知らせしたけど、たぶんこの「エグゼド エグゼス」のほうが早く発売されることになると思う。ビデオゲーム版がカプコンから出ていて大人気だったので知っている人も多いと思う。ファミコン版はまだできてないので、とりあえずこのビデオゲーム版を紹介しておこう。ただしプログラムの都合上、ファミコン版では一部が変更になる可能性があるので、ご了承くださいネ！

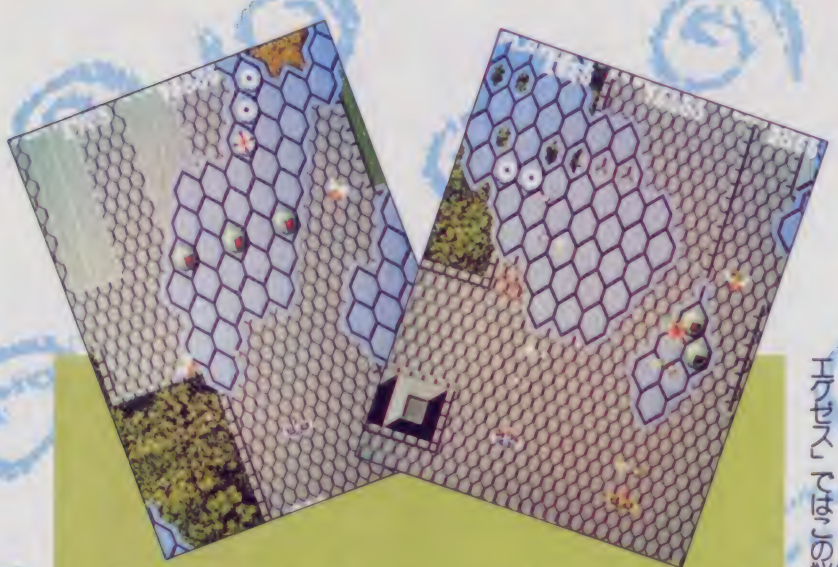
●ビデオゲーム版はタテ画面だけど、ファミコン版はもちろん横だ

2人が同時に遊べるところが魅力！

今までのシューティングゲーム（敵を撃ちまくるタイプのゲーム）では、2人モードがあるといってもお互いが交代でゲームするというものだった。これじゃ1人モードとたいした違いはないし、2人のうち一方がすごくうまくてなかなか終わらなかったりすると、もう1人はなかなかゲームができなかったりしたもんだね。

ところがこの「エグゼド エグゼス」ではこの悩み(?)を一挙に解消しちゃうような新しいタイプの2人モードがある。2人モードを選ぶと味方が2機になって、お互いが協力し合って敵をやっつけるようになるのだ。といっても、2人でやる以上、協力だけではなくて競争もできるようになっている。敵を1匹やっつけることに入る得点は、2人にそれぞれ別々に入るようになっているので、どっちがハイスコアをとるかという闘いもできるのだ。

これなら2人でゲームするときに、仲よくできるっていうもんだね。



●左は1人モード、右が2人モードのときだ。2人モードでやるときは、協力して敵をやっつけよう！

ほかにも多くのユニークな点がある

もちろん、このゲームの魅力は2人で一緒にできるということだけじゃない。不気味な敵の昆虫を撃ちまくり、最後に出てくる超浮遊要塞を破壊するというのがゲームのストーリーなんだけど、カプコンお得意の「POW」というボーナスターゲットが何種類

●●先の面までいくと、こんなに巨大な昆虫があらわれる。何発も命中させないと死なないぞ！

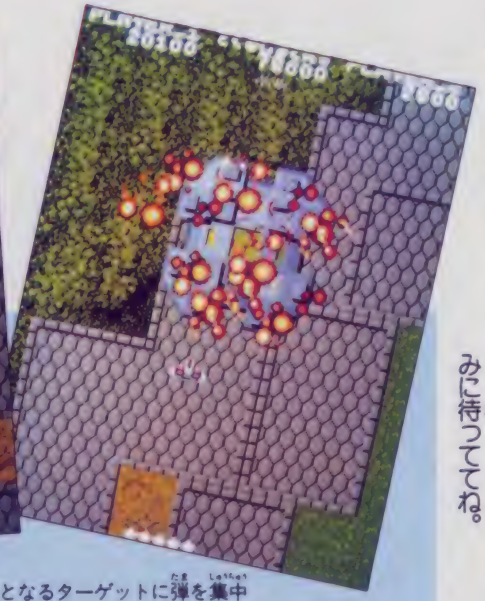
●右の写真の状態から「POW」を取ると、左の写真のように、弾が強力になる。自分の機も変わっているぞ

も出てきて豊かなゲームになっているし、また、敵のキャラクタも巨大な昆虫まで出てきて、見ているだけでも楽しい画面となっている。

おっと、それから忘れちゃいけない魅力がもう1つ。普通のシューティングゲームだと、うまい人はともかく、初心者や慣れないうちは、すぐにやられてしまって、なかなか先の面を見ることができない。こんな人のために、コンティニューモードが用意されているのだ。

規定の自分の機数が全部やられてしまっても、コンティニューモードを使えば、やられてしまった所から再開できるようになっているのだ。ただし、得点はもちろん0からスタートだ。

このカセットは年末発売予定。価格はまだ未定だ。楽しみに待っててね。



●出た！　巨大な超浮遊要塞だ。ポイントとなるターゲットに弾を集中させると、右の写真のようにやっつけられる

ヴォルガードIIでは合体、変身するロボットに注目！

「画面がキレイ！」「合体ロボがカッコイイ！」なんて評判のいい「ヴォルガード」が、パソコンから移植され、dB-SOFTから「フラッピー」に続くゲームとして発売される。これはもう注目するっきゃない！

コンピュータ社会をぶちこわせ!!

人類が誕生して何世紀もの年月が流れた。地球を支配すべく、遠く銀河系からやって来た惑星クラネスの文明人は力で地球人をおさえきれなくなり、ついにコンピュータで人類を洗脳し始めた。

その陰謀に気づいた人類は地球を守るため、高機動戦闘メカ「ヴォルガードII」を開発した。

コンピュータの支配を防ぐため、うまくロボットをあやつって、敵のメインコンピュータに総攻撃をかけろ!!

パソコン版では合体が魅力だが……

来月ではファミコン版のものをくわしくお知らせできると思うが、今のところはよくわからないので、まずパソコン版のものを紹介しよう。

パソコン版では、このゲームの最大の魅力はロボットが変身するところにあるのだ。パソコン版のゲームに登場するロボットは2種類あって、飛行形態は「ザップ」ロボット形態には「クロスブレイム」と、別々の名前がついてる。両方ともカッコイイ攻撃をするんだけど、ただそれだけでは終わらないんだヨ。ロボットを合体させて攻め

●左側に浮かんでいるのが、ウワサの"合体後"のヴォルガード。
（画面は開発中のものなので、市販されるときには一部変更されている場合があります）

●出た！　これが敵のメインコンピュータ「ヌイガムボルド」だ。地上物をやっつけながら、なんとか破壊しなければ！

©CAPCOM・dB-SOFT

るのが、パソコン版ゲームの最大の目的だったんだ。

ところがファミコン版では、さすがに「II」という名前が付いているだけのことはあって、他にもいろいろな目的があるみたいなのだ。

たとえばヴォルガードのパワーアップだが、合体の他にも、いや、ことによるとそれ以上の威力を発揮するかもしれないものとして、「スーパーオプション」がある。現在までの情報ではこのオプションには4つの種類があり、これらを取得すると連射、8方向ミサイル、レーザー、バリアの機能が追加されるということだ。

こんなふうに、ファミコン版の「ヴォルガードII」は、パソコン版とは全然違うといっていいほどに、いろいろな要素が加わったり、変更されたりしている。

パソコン版で、すごくヒットしたこのゲームは、なんとファミコン版に移植されてからさらにみがきがかかっているのだ。

グレードアップしたヴォルガードII、11月中旬に発売予定だ。

dB-SOFTからの第3弾は、頭脳戦艦ガル

「頭脳戦艦ガル」うーん聞いたことないって思って当然。このゲームはファミコンのために開発されたのだ。シューティングとロールプレイングの2大要素を持つこのゲームに乞う御期待。

最終目的は宇宙空間制御装置の破壊だ！

「デッド……エンド……」トラックをたおせ……」の声を残して、むなしく消えたジスタス1。敵惑星、ガーネットスターへの潜入は失敗に終ったのだ。このままではジスタス惑星は滅びるのを待つだけである。

キミの使命は再度、ガーネットスターに潜入し、あちこちに隠されている秘密兵器のパーツを集めることだ。そして、敵より強力な秘密兵器をつくりだし、大型宇宙空間制御装置"ドラッグ"を破壊するのダ！

地底、コア、宇宙で広げられる戦い

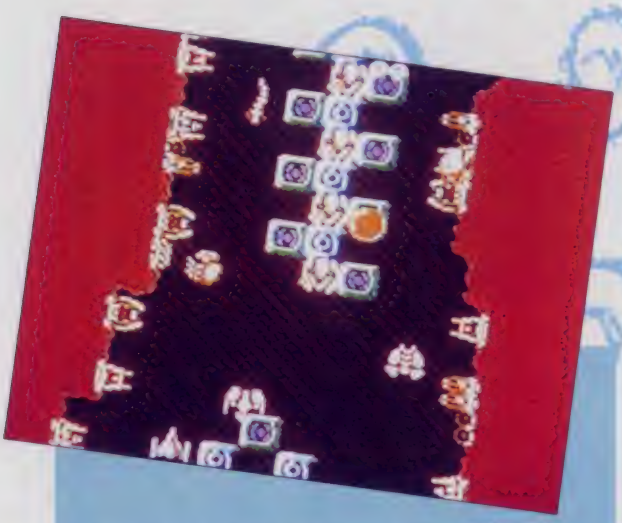
12月上旬の発売予定なのでまだお目にかかれないのが残念だが、実はこのゲームの面には、3つのパターンがある。

まず1つが地底の面。写真を見れば分かるんだけど、ここでは攻撃しながら、何カ所かあるインターチェンジを越えなくてはいけない。もちろんどのインターチェンジを選ぶかによって、次のゲームの展開が変わってくるんだヨ。

2つめが宇宙空間。敵がパーツを持っているから、強くなるためにはムリをしてでも取んなくちゃいけない。ハラハラしてけっこうムズカしいのだ。

もう1面はいよいよ敵陣の基地なんだけど、これから先はどうなるかわからないソ。

敵キャラマップなど、どうなってるのか早く見たい！



○ウワっ！　すごいキャラクタの数。これ、自分（左下のほうで上を向いている）以外はぜ〜んぶ敵の基地と戦闘機だっていうんだから、たまりませ〜ん!!

攻防戦をかわしながらパーツを集める！

はっきり言って「ガル」の敵キャラの攻撃はコワイ！　集団で現れたと思ったら、あっという間にやられてた、なんてことになってしまう。なんとか先の面に進むためには、とにかくパーツを集めることだ。これは敵の大型コンピュータを破壊するために、絶対に必要な部品なのだ。

パーツは取り返すのは大変だけど、敵より強力な秘密兵器をつくるためには、なんとしても手に入れなきゃ。つまり、パーツをいくつ集められるかってことが、勝敗の決め手になるんだ。攻撃をかわすことだけ考えないで、少しずつでもいいから、手に入れよう。

○地底にあるインターチェンジ、さてどっちを選ぶ？　それによってキミの運命が変わるんだ。

うわさは、本当だ。

連射高得点は本当だった。ゲームに強くなりたい人のジョイボール

「点とり虫のどこが悪い」とゲームの点とり虫を応援した広告で、世の中を騒がしているジョイボール。連射高得点の気持ちよさがうわさを呼び、いまゲーム熱中人間のあいだではこれが夢にまで出てくるという。

ジョイボールは、本当に連射高得点ができるのか？もちろん答えはイエス。連射機能を持ったゲームコントローラは、このジョイボールだけ。ボタンを押すだけでタマが連続して飛びだしてくるのだ。

どうして連射ができるんだ？ジョイボール内部に特別な回路が入っているから。ボタンを押し続けるだけで、1秒間に15回たたくのと同じことが自動でできるのだ。

微妙なコントロールはどうするの？手のひら操作のボールだから前後左右斜めもラクラク自由自在。敵の攻撃をうまくよけて、君にだって高得点がものにできるぞ。

ジョイボールはこのファミコンにつないで遊べるのだ。

連射ボタンは

連射のとき(▶▶)、連射できないゲームのとき(▶)、ハイパーオリンピックのときは中間の位置にします。

※ゲームのなかには、連射できないものもあります。

JOYBALL

任天堂ファミリーコンピュータ™専用コントローラ¥3,980

●このジョイボールは任天堂㈱の許諾に基づき製造・販売しています。●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
特許、意匠登録、商標登録申請済。　改良のため、製品の仕様を予告なく変更する場合があります。

株式会社 HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田錦町3-5 DS秋ビル7F TEL.03-252-6344

アンケートに答えてトクしちゃおう!
ファミマガ読者プレゼント

こ〜おんな本あるの知ってる?!

6これがファミリーコンピュータだ!!
(任天堂 20名様)

(10名様)

キミにファミコンのこと、もっと良く知ってもらいたい! ファミコンのしくみを、マンガでやさしく説明する小冊子ができたヨ! この本、実は新しくファミコンを買うとついてくるんだけど、特別サービス……RUN♡

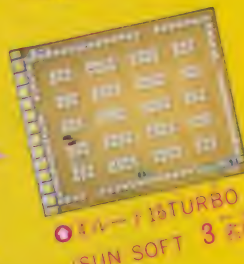
人気ゲーム"ドルアーガの塔"の秘密が1冊の本になっちゃったヨ! 裏の60面に関しては、宝の出し方からその効用までほんとにすべてがわかっちゃうし、裏だってクイズ形式で教えてくれちゃう。来年の2月中旬まで有効の"アスキースティック毎週プレゼント"応募券がついているのも、でっかい魅力だね(定価300円)。

今月号で紹介した最新カセットの中から……

2おにゃんこTOWN
(ポニー 3名様)

「スーパーマリオブラザーズ」
(任天堂 10名様)

シティコネクション
(ジャレコ 3名様)



4ルート16TURBO
(SUN SOFT 3名様)

おめでとさんで〜す♡

創刊号プレゼント当選者発表!!

はっきり言ってこーんなにくるとは思わなかったんで、アセッ。当選確率少なくなっちゃった……ね。まっ、はずれたコはまた今度……♡

●ジッピーレース
小林淳一(静岡県 13歳)
浜口勝哉(三重県 13歳)
佐藤徹(東京都 14歳)

●10ヤードファイト
遠藤聡(大阪府 13歳)
渡辺努(愛知県 16歳)
吉良圭介(大分県 12歳)

●ドアドア
橋本浩三(大阪府 10歳)
佐々木昭典(山口県 11歳)
吉岡英夫(東京都 12歳)

●イー・アル・カンフー
小浦英一(山梨県 13歳)
坂田世生大(熊本県 8歳)
水戸健介(兵庫県 8歳)

●けっきょく南極大冒険
斉藤洋(神奈川県 20歳)
高村治樹(東京都 14歳)
村上祐希(広島県 13歳)

●ハイパーオリンピック
岸本真也(大阪府 12歳)
宍沢学(神奈川県 14歳)
大内保輝(大阪府 14歳)

●ロードファイター
坂本之彦(埼玉県 15歳)
岡川義弘(愛知県 13歳)
中沢博文(大阪府 11歳)

●スーパーアラビアン
米岡優(愛媛県 13歳)
森島興治(岐阜県 11歳)
日平礼志(神奈川県 12歳)

●エクセリオン
木田泰夫(兵庫県 15歳)
石川良校(北海道)
紺屋鴻靖一(富山県 19歳)

●フォーメーションZ
竹林敏男(兵庫県 12歳)
真弓洋平(大阪府 10歳)
岩崎進(千葉県 13歳)

●忍者くん
小池光洋(山梨県 16歳)
千田英昭(宮城県 11歳)
伊藤純明(長崎県 15歳)

●フィールドコンバット
宮地政行(東京都 13歳)
山神裕治(福岡県 16歳)
和田勉(宮城県 14歳)

●ギャラガ
岩崎俊宏(千葉県 13歳)
野口太陽(埼玉県 8歳)
三村英樹(兵庫県 11歳)

●ゼビウス
福田真二(福岡県 12歳)
佐野和宏(静岡県 12歳)
藤本敦(福岡県 6歳)

●マッピー
寺内利明(東京都 16歳)
小林弘明(埼玉県 15歳)
土屋貴稔(静岡県 14歳)

●ディグダグ
梅垣省司(京都府 12歳)
渡辺数(山梨県 10歳)
西山武志(神奈川県 13歳)

●アイスクライマー
赤坂鋒人(埼玉県 17歳)
山下隆也(大阪府 6歳)
西本明弘(和歌山県 14歳)

●アーバンチャンピオン
高沢昇太郎(神奈川県 12歳)
松岡朋也(富山県 11歳)
佐久間崇(千葉県 15歳)

●エキサイトバイク
栗山裕充・勝宏(神奈川県)
榎本恭弘(神奈川県 10歳)
神末憲一(奈良県 13歳)

●F1レース
神田海彦(大阪府 14歳)
福島義敬(奈良県 16歳)
上村淳也(山口県 13歳)

●サッカー
山岡鉄称(岐阜県 15歳)
吉岡宏(埼玉県 14歳)
藤原強(京都府 14歳)

●スパルタンX
遠藤智久(千葉県 10歳)
清水文人(奈良県 10歳)
坂口秀敏(愛知県 12歳)

●バルーンファイト
津田一(滋賀県 7歳)
住川辰実(広島県 18歳)
福井圭介(北海道 11歳)

●レッキングクルー
斉藤保男(埼玉県 13歳)
鈴木智宏(神奈川県 11歳)
工藤智志(埼玉県 12歳)

●ワイルドガンマンセット
相田和寛(神奈川県 10歳)
小島しげ夫(大阪府 12歳)
渡辺純也(愛知県 15歳)

●ファミリーベーシックV3
西原英二(大阪府 14歳)

●スペースインベーダー
鈴木幸司(神奈川県 13歳)
三宅充(石川県 14歳)
牧山幸弘(東京都 16歳)

●ちゃっくんぽっぷ
長谷川伸(山梨県 11歳)
伊藤良隆(東京都 13歳)
佐野善行(徳島県 13歳)

●エレベーターアクション
森田淳司(三重県 13歳)
西本裕司(広島県 16歳)
富浦広志(北海道 12歳)

●フロントライン
井関秀一(山口県 13歳)
山下浩俊(千葉県 7歳)
半沢正樹(福島県 11歳)

●フラッピー
向陽一(石川県 11歳)
大山数(神奈川県 12歳)
菅原謙(宮城県 10歳)

●チャンピオンシップロードランナー
尾関洋明(愛知県 13歳)
末永吉晃(広島県 13歳)
滝石功(高知県 16歳)

●バンゲリングベイ
中島和明(静岡県 17歳)
保田伸一(神奈川県 13歳)
下田和道(宮崎県 12歳)

●スターフォース
秋葉大介(埼玉県 12歳)
中島靖俊(岩手県 9歳)
三津間章(神奈川県 12歳)

※敬称は略させていただきました。

ファミリーコンピュータMagazine 11月号読者アンケート

No.	今月号の記事
1	〈新作〉スーパーマリオブラザーズ
2	スーパーマリオブラザーズ全マップ
3	〈新作〉おにゃんこTOWN
4	〈新作〉シティコネクション
5	〈新作〉ルート16TURBO
6	〈新作〉プーヤン
7	超ウルトラテクニック50
8	LOT LOTルーム
9	ファミマガ認定ハイスコアルーム
10	〈まんが〉プログラマーたけし
11	〈プログラム〉オレンジメロン
12	〈プログラム〉フライトマリオ
13	〈プログラム〉クロスアタック
14	若先生の自作面コンテスト
15	〈まんが〉スパイくん魔城の冒険
16	ファミマガ特捜隊
17	アンケート&プレゼント
18	西武ゲーム大会結果発表
19	カセットベスト10

回答欄は右のとじこみハガキにあります。

①あなたはファミリーコンピュータを持っていますか？

②あなたが持っているファミコンカセットの番号を下の表から選んで○をつけてください（いくつでも）。

③これから買おうと思っているカセットを下の表より選んで、番号を書いてください（3本まで）。

④パソコンゲーム、ビデオゲームからファミコン用にしてほしいゲームはありますか？（ゲーム名、メーカー名、パソコンまたはビデオのどちらかを明記すること！）

⑤あなたはファミリーベーシックを持っていますか？

⑥あなたはファミリーベーシックでゲームをつくったことがありますか？

⑦あなたはファミリーコンピュータロボットを持っていますか？

⑧今月号の記事の中で、おもしろかったものを左の表より3つ選んで番号を書いてください。

⑨また、つまらなかった記事を3つ選んで番号を書いてください。

⑩今後、ファミリーコンピュータMagazineでとりあげてほしい記事はありますか？

⑪あなたがファミリーコンピュータMagazine以外によく読む雑誌名を書いてください。

〈応募のきまり〉

右下のとじこみハガキに、今月号のプレゼントで欲しいものの番号1つと、左のアンケートに答えて（回答欄はハガキのウラ）、40円切手をはってポストまで。〆切は11月8日（消印有効）、発表は86年1月発売の2月号で〜す。

No.	カセット名	No.	カセット名	No.	カセット名
1	アイスクライマー	27	デビルワールド	53	4人打ち麻雀
2	アーバンチャンピオン	28	10ヤードファイト	54	レッキングクルー
3	イー・アル・カンフー	29	ドアドア	55	ロードファイター
4	エキサイトバイク	30	ドンキーコング	56	ロードランナー
5	エクセリオン	31	ドンキーコングJR	57	ワイルドガンマン
6	F1レース	32	ドンキーコングJRの算数遊び	58	ドルアーガの塔
7	エレベーターアクション	33	ドンキーコング3	59	バトルシティ
8	ギャラガ	34	ナッツ&ミルク	60	ワープマン
9	ギャラクシアン	35	忍者くん	61	ゲイモス
10	クルクルランド	36	ハイパーオリンピック	62	ハイパースポーツ
11	けっきょく南極大冒険	37	パックマン	63	ロボットブロック（ファミリーコンピュータロボット用）
12	五目ならべ	38	バルーンファイト	64	ロボットジャイロ（ファミリーコンピュータロボット用）
13	ゴルフ	39	バンゲリングベイ	65	本将棋
14	アストロロボ・SASA	40	ピンボール	66	スーパーマリオブラザーズ
15	サッカー	41	ファミリーベーシックV3	67	おにゃんこTOWN
16	ジッピーレース	42	フィールドコンバット	68	シティコネクション
17	スーパーアラビアン	43	フォーメーションZ	69	ルート16TURBO
18	スターフォース	44	フラッピー	70	プーヤン
19	スパルタンX	45	フロントライン	71	ヴォルガードII
20	スペースインベーダー	46	ベースボール	72	頭脳戦艦ガル
21	ゼビウス	47	ホーガンズアレイ	73	LOT LOT
22	ダックハント	48	ポパイ	74	エグゼド エグゼス
23	ちゃっくんぽっぷ	49	ポパイの英語遊び		
24	チャンピオンシップロードランナー	50	麻雀		
25	ディグダグ	51	マッピー		
26	テニス	52	マリオブラザーズ		

©Nintendo・㈱ポニー・ジャレコ・サン電子

シティコネクション

City CONNECTION

発売中
ジャレコ
4900円

カーチェイスがお得意のキミに、このゲームをおススメ！ ゲームセンターでおなじみの"シティコネクション"がついに登場。美しい世界都市をバックに、ハイウェイをつき進め！

ストーリー

カルフォルニア生まれの美少女クラリスが、このゲームの主人公。大のスピード狂のクラリスも、そろそろお年頃で、「私より速く走れる男性がいないかなァ」ってわけで、恋人を探しに旅に出た。

でも、どこの国に行っても恋人どころか追いかけて来るのはパトカーばかり。しつこいパトカーを軽快にさばきながら、はたしてクラリスは理想の男性を見つけられるかな!?

○クラリスカー

おてんばクラリスの愛車。自慢のターボエンジンは、世界中の都市でもフル回転するのサ！

カルフォルニアから世界各国へ飛び出せ！ ハイウェイは長いゾ。

メーターをにらめ！

このゲームは、短時間でハイウェイを走りぬいて面クリアをするのが目的なんだけど、ちょっとスコアに注目してネ。点数のほかに、走った距離やオイル缶の数が表示されて、ボーナス点にも関係してくるから注意。

→ハイウェイに落ちているオイル缶を取った数が表示されるのダ。その数を100倍してボーナス点になるから、たくさん取るようにしよう

→クラリスカーが走った距離は、ここに表示される。スコア以外に距離数でも勝負できるぞ！

さあ出発ダ！ 第1面はふるさとアメリカ

第1 アメリカ

いよいよゲームスタートだよ。画面に現れたのは、夜のニューヨーク。自由の女神が応援してくれているけど、パトカーはおかまいなしにめいっぱい出てくるゾ。ジャンプのタイミングをつかむまでは、上のハイウェイから走って、下におりて行った方がクリアしやすいんだ。次に進むためには、ガッツで走りぬけ！

○これがハイウェイ。クラリスカーがここを走ると、ハイウェイは白くなっていくんだ。ハイウェイを、ぜ〜んぶ白くすると1面クリア。カンタンそうだけど、けっこうムズイ！　JUMPするタイミングを早くつかもうネ！

画面は6ヵ国が順番に登場。ハイウェイは16パターンあるヨ

©ジャレコ

○ピンッと投げればホラね！　回転してみじめなままずべって行く

○目の前のジャマものを消すためには、オイル缶を取って……

○ちょうし良く走っていたのにいきなりパトカーが！なんてやつダ

スピード狂のクラリスだけあって、さすがにパトカーの追跡はしつこい！　全部で3種類あるんだけど、たった1台のクラリスカーをつかまえようとして、ハイウエイのあちこちに出現するゾ。

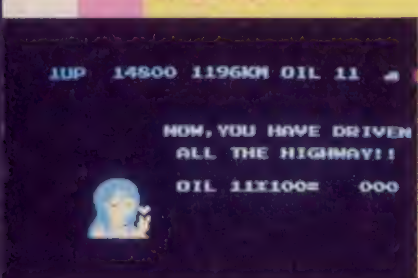
でもオイル缶さえ取っていれば、まずは安心。タイミングを見て投げとばそう。ボーナス点を高く取りたいキミは、ハンドルさばきでなんとか逃げるのが一番だ。

パトカー

○○○軽快にハイウェイを選んで行くクラリスカーを、つかまえようとして追い回す、にくったらしいパトカーがこれだ。画面がスクロールして、いきなり目の前に現われたりするから、かわいくないんだ

オイル缶

○これさえあればどの国のパトカーだって、目じゃないモン



○やった！　努力のかいあって1面クリア！　次の国へ進む前に、思わずVサインしちゃうね

なんとか次に進んだぞ～と思っていても、恋するクラリスに障害は多い。

あらかじめパトカーが先にいるのが見えてるときはいいけど、急に目の前にいたときは、画面がスクロールして、ハッキリ言って危険性が高いぞ。急ブレーキでストップして間に合えば反転して逃げられるけど、ちょっとボヤっとしているとクラッシュ！

ドカーンと衝突して、みごとにクラリスカーはバラバラになってしまうのだ。でもこわれてハートになっちゃうなんて、かわいいよネ。

○おっと！　急ブレーキかけて何とかひき殺さなくては……

○うーん　遅かったみたいだ。ハートしか見えないなんて、ヒサンだ

○ぶつかったあとは美しくハートとなって昇天するのであった

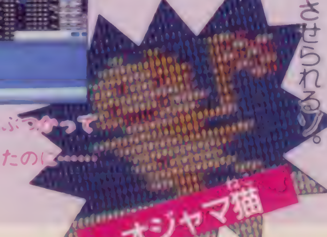
飛びこすっきゃない

この2種類の敵キャラは、なんとやっつける方法がないんダ。さりげなく現れたりしてビックリさせられるゾ。

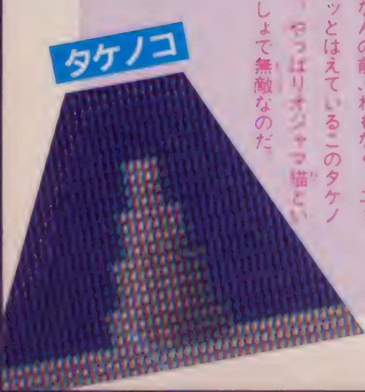
○このネコが現われたら注意！　よけるしか手がないからネ

○かくして、ひかれてしまったオジャマ猫は、夜空のかなたへ飛んで行った

○わーん！　オジャマ猫にぶつかってしまった。どけようと思ったのに……



タケノコ



○なんの前ぶれもなく、ニョキッとはえているこのタケノコ。やっぱりオジャマ猫といっしょで無敵なのだ。

第2 イギリス

スッキリ青空のイギリス。1面の夜のニューヨークをクリアすると、お目にかかれるのダ。

バックがきれいなだけに、見とれているとハイウェイから落ちちゃうよ。

画面がスクロールするから、自分がいまどの辺を走っているのかってことよく見ておかないと、同じ所だけ走ってちっとも終わんないよ～なんてことになるゾ。

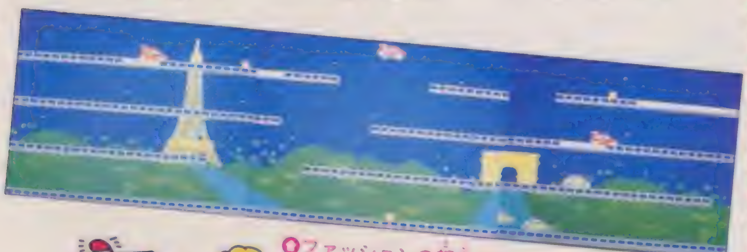
第3 フランス

第3の国は花の都パリ。恋人を探しているクラリスにはぴったりの国へやって来たわけだ。

テコテコ走っていると、あっという間にパトカーが増えてしまう。なるべくオイル缶をムダ使いしないように、ジャンプしてのがれたいネ。

上から2段めのハイウェイは、うまく反転してぬりつぶしていかないと、最後までのこっちゃう場合もあるんだ。

ファッションの都市パリでは、パトカーもおしゃれに見えたりして……。でもやっつけなくっちゃネ

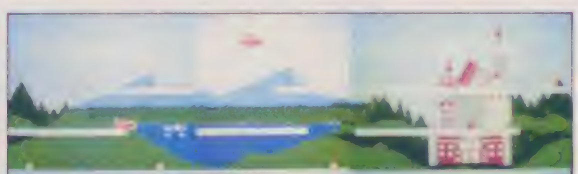


伝統の国イギリスへやっと着いたゾ。シンボルの"ビッグベン"が見えるネ。まだ2面だ先は長いゾ！

第4 ドイツ

ここまで来れば半分クリアしたことになるのだ。

でもこの面はけっこうめんどくさい。ハイウェイの間が開きすぎて、飛び移れないんだよ～。



山あり湖ありのドイツは、ハイウェイの並びをじっくり頭にたたき込もう

第5 インド

不思議な建物が見える、神秘の国インド。全体的に金色の画面で、なんとなくおとぎの国みたいなんだ。

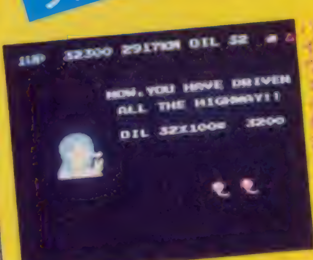
でも現実的にパトカーやオジャマ猫は、やっぱり現れるのだ。

上から2段目のハイウェイは、う～ん、短いだけあって走りにくいなァ

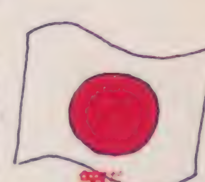
ふと現われる不思議キャラ

フウセン

走っていると、ハイウェイのかなたにフワッと出現するのがこのフウセン。3個集めると別の国へワープできるんだ。気がついたらすぐに取ってしまおうネ。



おーい、やっと3個フウセンを集めたぞ。あと1個はどこで現れるのかな。はやくワープして、別のハイウェイを走りたいなァ



第6 日本

とうとうやって来た。第6の国は、お待ちかねの日本！

ここまで来られたら、リッパなもんだい！

なみいる敵をけたおして、やっとここまでたどり着いたクラリスカー。次のラウンドのむずかしいハイウェイへと、彼女の旅はまだまだ続くぞ！

お寺や緑の山々が、おなじみの風景だね。この景色から想像すると、やっぱり舞台は京都かなァ…

SUNSOFT
第2弾
10月上旬発売!!
定価4,900円

ROUTE-16 TURBO
ルート16ターボ

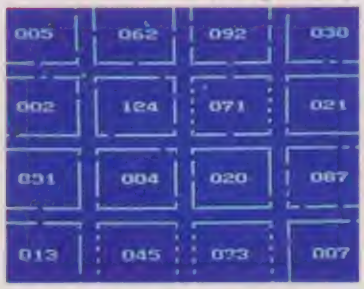
おもしろパワー満載!
エキサイティングな君の超スリリングゲーム。

ターゲットはレーダーモードの16コース上に置かれたチェックポイントだ。カンハルー軍団を振り切り目的のコースに突入せよ。そこには、迷路・袋小路・危険物、あらゆる障害物が君を待ちうけている。チェックポイントをクリアせよ。ピンチの時は、ターボボタンやファルグで脱出!
"ルート16ターボ"。エキサイティングな君に挑戦してほしい。

素早い判断とテクニックでチェックポイントをクリアせよ。ピンチの時は、ターボボタンやファルグで脱出!
ゲームが進むにつれ過激度を増す"超スリリングゲーム・ルート16ターボ"。エキサイティングな君に挑戦してほしい。

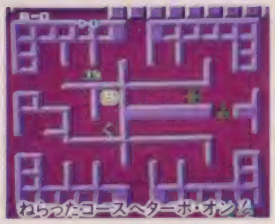
ファルグをとって
カンハルー軍団を
やっつけろ!

▼レーダーモード



コースモードは
100パターンもあるんだ
つぎつぎとクリア
していこう!

▼拡大モード



「ルート16ターボ」
早いもの勝ちプレゼント!!

1パターンクリアするごとに現れた文字を組みあわせ、ひとつの単語にして応募しよう! 先着順で下の賞品がもらえるよ。急げ! 急げ!

★1等賞 メロディー・キーボード…… 10名
★2等賞 カードラジオ…… 50名
★3等賞 SUNSOFTオリジナル腕時計… 1,000名

※応募はカセットの中に入っている応募用紙をご使用ください。

★ダブルチャンスもあるよ!
先着にもれた方の中から抽選で500名さまにサンソフト・オリジナル腕時計をプレゼント。(但し11月末までに応募していただいた方)

警告 日頃はサンソフト商品を御愛用いただき誠にありがとうございます。
サンソフトクイズのプレゼントにつきまして、都合により一部賞品を変更させていただきましたので、悪しからず御了承ください。

第1弾 好評発売中! スーパーアラビアン
第3弾 発売予定 いっき

ファミリーコンピュータ™シリーズ
ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

SUNSOFT サン電子株式会社
本社/愛知県江南市古知野町朝日250番地
TEL(05875)5-1120 〒483

ROUTE-16 TURBO

ルート16ターボ

悪の組織「カンハルー」の野望をうちくだけ!!

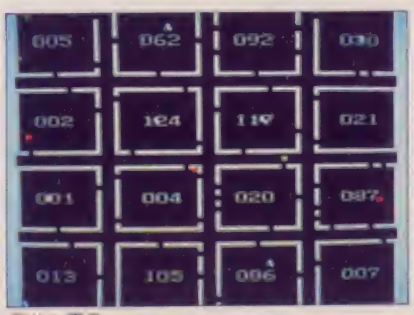
カンハルーは世界中の国々からお金を盗み、広大な秘密基地のあちこちにかくしている。キミは、愛車マッド・エックスに乗り込み、敵の秘密基地に潜入し、盗まれたお金を取り返して、諸国の危機を救え!!
世界各国の運命はキミのカーテクニックにかかっている!!

発売中
SUN SOFT
4900円

自慢のターボエンジンで敵をかわし、チェックマークを集めろ!!

その昔、ゲームセンターに「ルート16」というゲームがあったことを、知っているキミはかなりおじさんだぞ。
迷路の中に散らばっている、お金を集めるという内容自体は、ターボになっても変わりがないけど、とてもスピード感が増し、画面が非常に美しくなったのだ。
100種類以上もある、美しい迷路を自由に走りまわることが一番の魅力だろう。

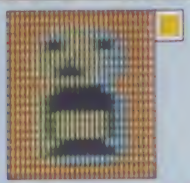
まず何もない迷路から、ゲームはスタートする。そこから1歩外へでてみると、ピョニョニョーンと下のようなレーダーモードに変わるのだ。
それぞれのキャラクタは小さな四角で表わされている。
このレーダーを見ながら自分の通るコースを決めて、チェックポイントをめざすのだ。
そして迷路に入ると画面が拡大されて、カーチェイスの始まりだ!!



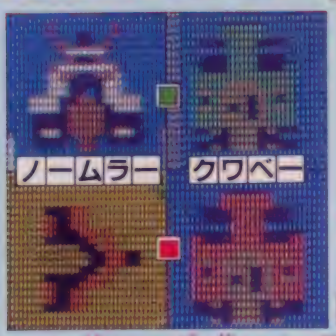
●マッド・エックスは020の上にいる。敵は005地点からこちらにむかってくる。どのルートを通るかが面クリアのポイントだ

★キャラクタ紹介

マッド・エックス



●君が乗る車だ。FUELのあるうちは、ターボボタンで加速するぞっ!!

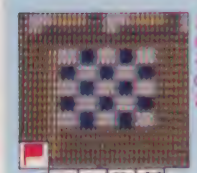


●これが敵キャラ。色が赤いときにぶつければ、高得点がねらえる

エニー　ドーラ

●両方ともお金のはいった袋。時間によって危険なキャラにも変わるので注意!

ファルグ



●こいつを取ると約16秒間、敵の車が赤くなって逃げまわるのだ

マジダとビーニー

●回りの4つがビーニーで、中央の?がマジダ

ブリー　エッサ

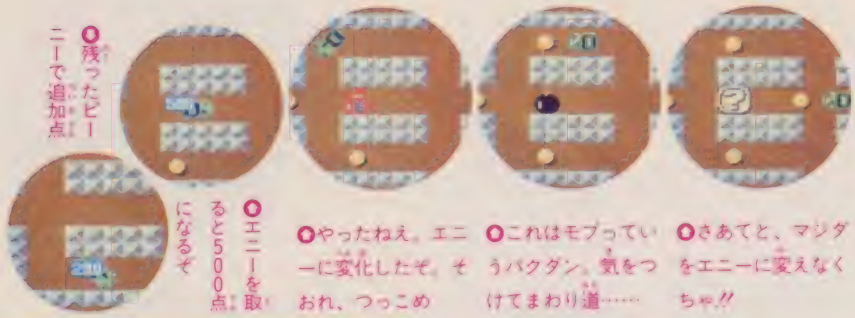
●●レーダーに表示されないが、ブリーを取ると100点、エッサを取るとFUELがアップするぞ

©サン電子

変身しちゃうキャラクタを、気をつけて、よぉく観察してみよう!!

マッド・エックスにとって得になるキャラクタがたくさんあるよね。でもなかには情況によって変身するのがあるのだ! マジタもその1つ。ビーニーを取ったら急に爆弾に変身しちゃってアラビックリ! ビーニーを取る順番を考えて取るようにしよう。

変身キャラパート2。これは時間によって変化するタイプのやつで、ロイとエニーにかわりばんこに変身する。ロイのときに取っちゃうと約4秒の間のろのろのスピードになる。敵が来たからといっても、ロイのときには取らない方がいいと思うよ。



○さあてと、マジタをエニーに変えなくちゃ!!

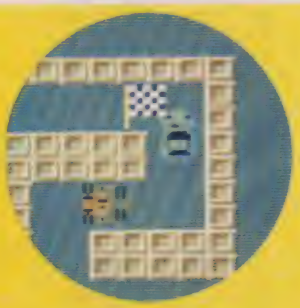
○これはモブっていうバクダン。気をつけてまわり道……

○やったねえ。エニーに変化したぞ。そおれ、つっこめ

○エニーを取ると500点になるぞ

○残ったビーニーで追加点

○迷路に突入したときはエニーでも、とつぜんロイに変ることもある。なるべくエニーになったばかりのものを取ろう



○ここまで敵をファルグに近づければ、もうこっちのもんだい♡

ガーチェイスの巻

さあてお立ち会い。面クリアに有効なテクニックを、ちょっぴり教えてあげる。

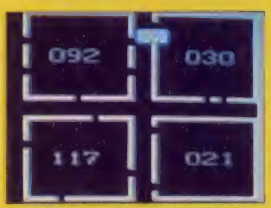
ファルグでなるべく高い点数を取る方法だ。

とにかくファルグを取っちゃえばこっちのもの、敵はしばらくの間逃げてばっかりだからとおもっているのは甘い、甘い。

ファルグは計画的に取らなくてはいけない。まず敵に近づいてマッド・エックスについてこさせる。この敵は多いほどいい。

そしてファルグのあるところへと行くのだ。ファルグを取ったら好きなだけ敵をやっつけてくれ。これで高得点だ。でも深追いすると敵が緑にもどってこっちがやられるはめになるので気をつけて!

○ファルグを取ったときのレーダーモードの画面だ



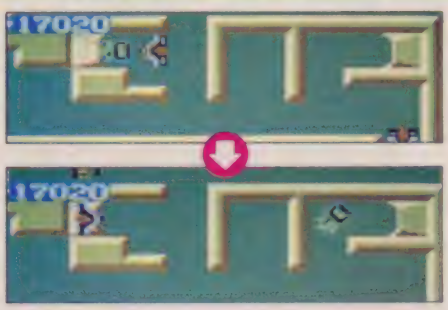
○赤く変った敵はレーダーモードのときでもやっつけられるのだ

○緑が緑色にもどったやばい!! あっとこやられちゃった!!

○ファルグを取ったらすばやく敵を追いかけろ!!

○クラッシュ!! このようにして、1000点を取るのだ

トンネル技



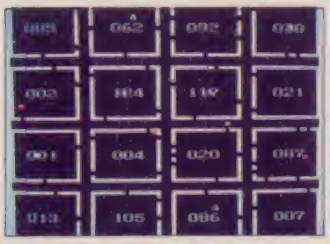
○面が進むにつれてよく出てくるようになるのがこのトンネル。敵はトンネルに入れないから、逃げまわることができるぞ

モンスター代表

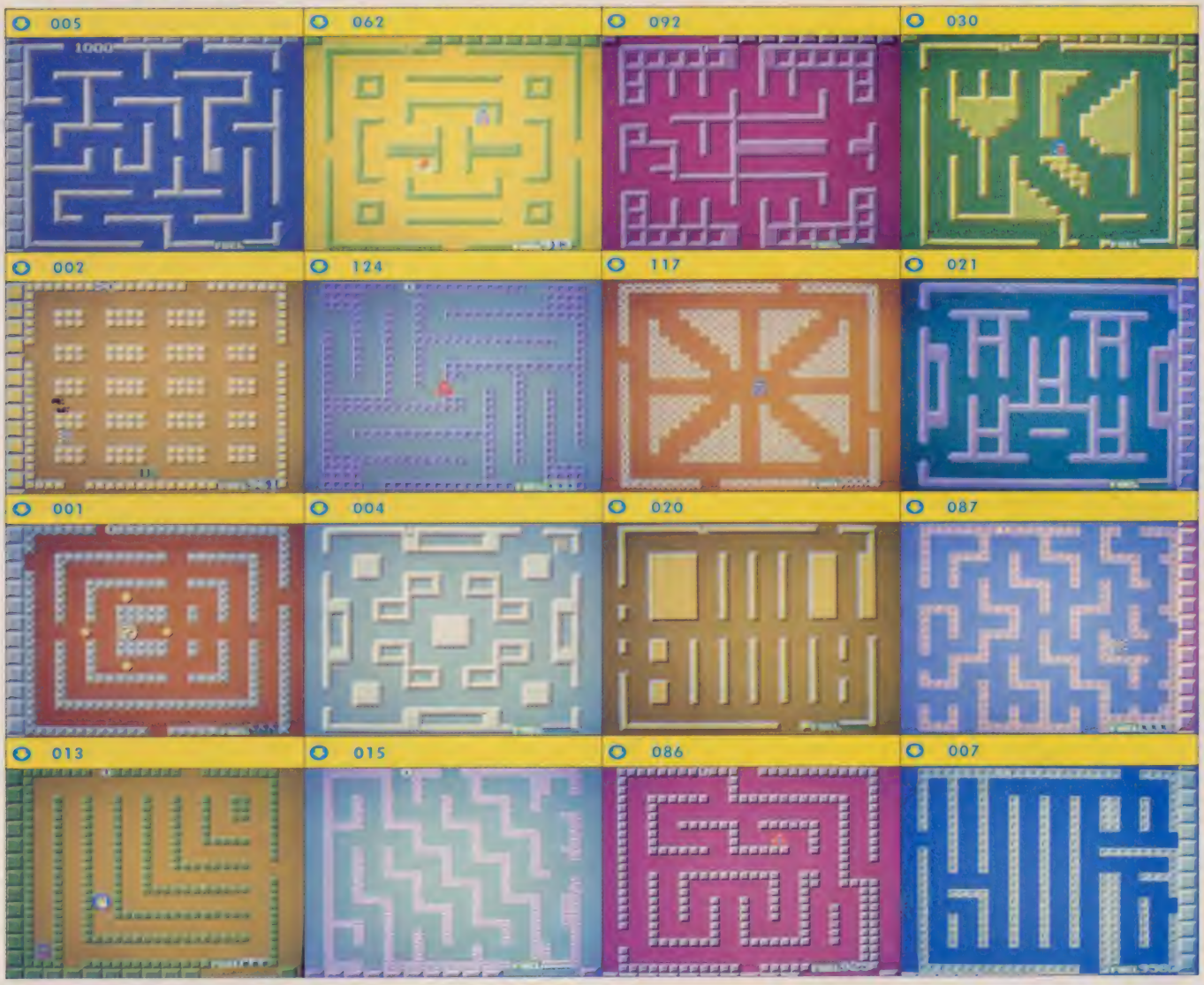
○秘密基地の片隅でひっそりと暮らしているモンスターたち。今回はそのなかから代表3人に登場してもらった。なんとなくなれいいだろ。

ルート16ターボ

第1面を特別公開しよう!!



それでは1面の必勝法を具体的に説明しよう。この面はファルグが3つもあるのでこれを利用すれば簡単にクリアできる。初めのうちはなるべく敵から離れた所のドーラやエニーを取っておいてファルグはなるべく残しておこう。013のドーラは行き止まりにあるので最後にした方がいい。残ったFUELは面クリアした時に10倍ボーナスになるので、なるべくターボを使わないようにしよう。



きれいだなあと思ってよくみれば神社のとりいなのだ。

ここからスタート。レーダーモードにして、どのようなルートを通るかを考えよう。

プリーはレーダーに表示されないので入ってみないとわからない。ここではドーラのおかげで発見できた。

でた!! イジワルな面だなあ。入り口は3カ所もあるのに上から入るとただ右へぬけるだけ。エニーにたどりつくには左から入るしかないのだ。

最初の面でマジダのある所。どのビーニーを取ればマジダがエニーに変るかは決っているのでよく覚えておこう。そうすれば2度目は楽勝だからね。

敵の車はいつも第1面と同じ角のコースから出現するのだ。これを知っていれば、後の作戦が立てやすい。敵の車から遠い右下の隅からやりはじめよう。

005 001 086 062 020 021

アイレムのファミリーコンピュータ用ゲーム・カートリッジ

アイレム・パーティ irem

ジッピーレーサーになるか！

10ヤードファイターになるか！

ジッピーレース

10ヤードファイト

発光ダイオード付 LED

IF-01 希望小売価格 4,500円

IF-02 希望小売価格 4,900円

新発売

ロスアンゼルスからニューヨークまで3,700マイルアメリカ大陸横断.！5つのコースをのりきれ.！ チェックポイントを1位で通過してゴールをめざせ.！

2人でも楽しめる対戦ゲーム登場.！ 183のフォーメーション.！ 133407の敵選手の行動パターンをかわしてタッチダウンをめざせ.！ ハイスクール、カレッジ、プロ、スーパー級とレベルをアップ.！ クォーターバックは君だ.！

アイレム販売株式会社
〒530 大阪市北区西天満1-7-4 協和中之島ビル
☎06(311)8011 アイレム・パーティ係

© IREM CORP.

＊開発の都合上、ゲーム内容を一部変更することがありますのでご了承ください。

ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

POOYAN

TM

プーヤン

はつばいちゅう
発売中

ハドソン

4500円

プーヤンのママ大活躍!! オオカミにさらわれたプーヤンを助ける!!

ずっと昔の物語。とある森の中で子ブタのプーヤンはやさしいママとお兄さんブタのプーヤンたちに囲まれて、楽しい日々を送っていた。ところが、ある日プーヤンはこわいオオカミにさらわれてしまった。さあたいへん、プーヤンを助けるために、ママは弓矢を片手にオオカミ退治。オオカミを全部やっつけてプーヤンを助けるのだ!!

●プーヤンが歩いていると、いきなりオオカミが現れさらわれてしまった

プーヤン

●オオカミにつれさられ、岩のカゲに隠されている

ママ

●プーヤンを助けるため、弓矢でオオカミの風船を射る

木の下では、オオカミを下におろすな!!

まず、1、3、5…と奇数面では木の下の戦いが展開されるぞ。木の上から風船につかまって降りてくるオオカミをママが矢で射るんだ。ママの乗ったゴンドラは上下させることができるぞ。オオカミをやっつけそこなうと、下に降りて、ハシゴを登ってきて、ママに喰いつこうとするんだ。

さらに、オオカミは石も投げてくるので注意が必要だ。

●オオカミが風船につかまっている所は、盾になっている

岩場では、オオカミが岩を落としてくる

2、4、6…と偶数面では戦いは岩場にうつる。オオカミはこの面では、風船につかまって上に昇っていく。ただし、矢を3発あてないと風船は割れないのだ。射ちもらして7匹上に登ると岩を落とされてママはやられてしまう。ボスオオカミを射ちもらすと、残りのオオカミが5匹増えるんだ。ある一定の数、オオカミをやっつけると次の面だ。

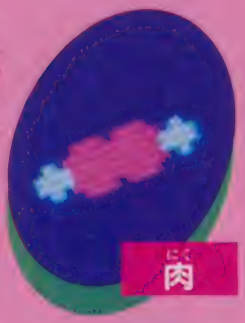
●ボスオオカミから手を離して落ちてしまう

「プーヤン」は(株)コナミの商標です
©Konami and HUDSON SOFT 1985

プーヤン

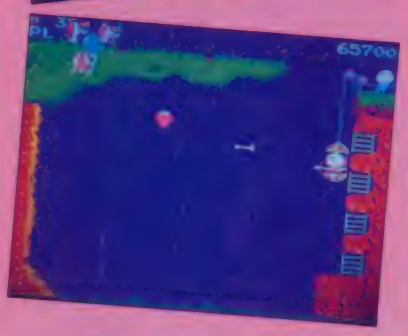
ボーナス画面では、高得点をねらえるぞ

ボーナス画面は3面ごとにやってくる。最初のボーナス面は、岩場の面で、肉を好きなだけ投げられるのだ。ふだんは肉が出現した時だけ上に昇って肉を取れるのだが、ここでは肉をとんどん投げて高得点がかせげるのだ。ならんで上昇してくるオオカミは一度に落とせる。2度目のボーナス面は、木の上からボスオオカミがフルーツを落としてくるので、これを射るんだ。

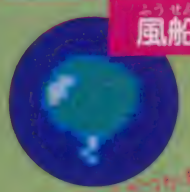


かくれキャラが、そくそく出てくるのだ

このゲームには説明書に載っていない隠れキャラ隠れボーナスがたくさんあるんだ。たとえば、ボーナス面ではボスオオカミがフルーツを投げるが、イチゴとカリンゴとか何を投げてくるかわからない。またゲームの最中でもある方法で隠れキャラを出すことができる。オオカミのやっつけ方なんかをよく研究して、ボーナス得点をバッチリつかんじゃおう!!



その他のユニークなキャラクタ達



プーヤンを助けて、1パターンクリアー

画面の左上のすみにある数字は、その面の残りのオオカミの数を表わしている。2面クリアすればプーヤンを助けて、ボーナスステージだ。

西武ゲーム大会

やったネ！

堂々結果の発表だ！

ギンギン太陽まっ盛りの下で行われた西武ゲーム大会。予選・決勝戦を合わせて、参加者はなんと600人余りにもなったのだ!! 東京・池袋の西武百貨店で開かれた大会のもようを、ここでドーンと報告だ！

そして戦いがはじまった！

年齢別で4部門に分かれた参加者が初めに挑んだのが、「アイスクライマー」「マリオBROS」で競う予選。緊張して普段よりうまくいかなかった選手もいて、大部分がおしくも落選。「いつもはもっと高いスコアなのに！」とくやしがる選手が多かった。

○「ウル技はOK、無断は厳禁」担当の菊地さんも汗ビッショリ

○景品の一部。全部紹介できないのが残念!!

ウルテク爆発。決勝戦

長い予選を通過して来たつわものだけあって、決勝戦進出者は、どの選手もみんな強者ぞろい。「スパルタンX」「スターフォース」を各3分間。そのあと「ゼビウス」を5分間プレイ。3種目合計のスコアで勝負が決まった。

得意の技を使って、決勝戦にのこった名プレイヤー達。ホントにおめでとう!!

○見よ！　真剣にプレイするこの姿。勝負の世界は厳しいのじゃ

○"おめでとう"の一言"景品"を手にして、やっぱりニコニコ

戦いぬいた勇者たち！

優勝者

D部門（中学生以上）
田中　秀明クン 274, 810点

C部門（小学4～6年）
国友　英生クン 270, 390点

B部門（小学1～3年）
河西　秀樹クン 216, 940点

A部門（6歳未満）
中井　健介クン

入賞者

C部門2位
小杉　史生クン

B部門5位
藤塚　謙一クン

B部門4位
成田　洋基クン

B部門3位
木村　守孝クン

B部門2位
宗片　康輔クン

A部門2位
木下　鈴水チャン

D部門5位
服部　秀幹クン

D部門4位
大谷　良行クン

D部門3位
藤井　優クン

D部門2位
堀内　正雄クン

C部門5位
高橋　大輔クン

C部門4位
最上　達也クン

C部門3位
杉崎　義晴クン

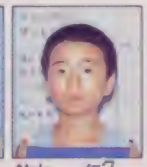
決勝進出者

園田　裕一クン

広瀬　高志クン

橋爪　優治クン

横山　大クン


鈴木　仁クン

鶴田　健二クン

尾形　大輔クン

吉村健太郎クン

田宮　幸雄クン

恵　英二郎クン

尾崎　裕紀クン

斉藤　直也クン

高山　謙一クン

長野　英人クン

宮島　啓明クン

服部　浩二クン

鈴木　寿人クン

野村　直人クン

角田　輝樹クン

馬場　啓之クン

金子　剛クン

丸　大史クン

長谷川郎太クン

田村　健一クン

菊田　雅哉クン

高木　幸治クン

秋山　貢クン

中川　武志クン

加藤　秀信クン

細村　健クン

亀山　統介クン

佐川　美雄クン

小山　信也クン

藤田　真琴クン

石川　聡クン

田口　晴樹クン

種田　克英クン

猪山　貴之クン

市川　定芳クン

高山　博之クン

恒例

カセットベスト10

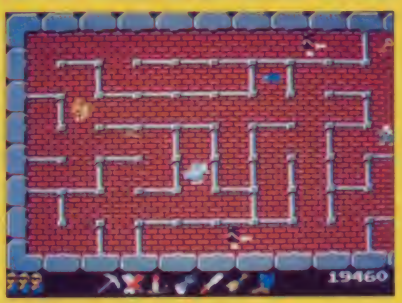
8月度
西武百貨店池袋店調べ

すっかりおなじみになったベスト10。やはり今回はみんなの期待どおり、「ドルアーガの塔」がダントツで栄光の1位の座に輝いた。依然としてベスト5から下らないのが、「スパルタンX」と「スターフォース」。2つとも、根強い人気をもっているネ。

夏休み中に楽しい新作がいっぱい発売されて、ベスト10のランキングにも、顔をのぞかせている。休みの間中、キミを夢中にさせていたゲームが入っているかもしれないゾ！

NO1 ドルアーガの塔

ナムコ　4900円



©(株)ナムコ

邪悪なドルアーガにさらわれたカイを救うため、塔の最上階、60階をめざしてひたすら進んで行くギル。じょうずに宝物を出現させて取っていかなければいけないこのゲーム。なかなか頭を使うんだよね。発売されてから、キミは何回カイを助けてあげられたかな？

それにしても、思わず「う〜ん」とうなってしまう程のこの人気。来月もこの調子で、ベスト1を守り続けるかもね。

NO2 スパルタンX

任天堂　4900円

©Nintendo

大人気のドルアーガにひょいと席を取られてしまったというカンジで、今月は惜しくも2位。う〜ん、残念！

各階の敵のたおし方をマスターして、カンフーの荒技をキメれば、写真のようにシルビアと対面できるのだ。ビシバシ音が聞こえて来そうで、コントローラを操作する手に力がこもっちゃうネ。

発売以来グングン急上昇のこのゲーム、はたして再び首位の座をうばえるか？

週間ベスト10

	8/5〜8/11	8/12〜8/18	8/19〜8/25	8/26〜9/1
1	ドルアーガの塔	ドルアーガの塔	ドルアーガの塔	ドルアーガの塔
2	フロントライン	スパルタンX	スパルタンX	スパルタンX
3	スパルタンX	本将棋	スターフォース	スターフォース
4	スターフォース	スターフォース	アストロロボ・SASA	ゲイモス
5	ドアドア	アストロロボ・SASA	本将棋	ドアドア / ジッピーレース / 10ヤードファイト
6	本将棋	フロントライン	ドアドア	
7	スーパーアラビアン	ドアドア	ハイパーオリンピック	
8	ハイパーオリンピック	ジッピーレース	ジッピーレース	忍者くん
9	ジッピーレース	レッキングクルー	フロントライン	レッキングクルー / アストロロボSASA / ハイパーオリンピック
10	イー・アル・カンフー	ロードファイター	レッキングクルー	

NO6

本将棋

セタ

4500円

©セタ

ほかのゲームとちょっとタイプの違う、この本将棋。発売されたばかりなのに、あっという間に6位にランキング。ロボット君とさし向いでコマを打っていくんだけど、制限時間もあって本格的。

大人から子供まで遊べるのが、人気のヒミツかもネ。

NO5

アストロロボ・SASA

アスキー

5500円

©アスキー

SASAとNANAの恋人同士で、最終面のブラックホールまでたどりついたかな?

いきなり赤丸急上昇の注目株がこのゲーム。ずっとベスト10圏内に定着しているネ。あまり高い順位には入らないけど、これからが楽しみな、期待のゲームだ。

NO4

スターフォース

ハドソン

4900円

©TEHKAN・HUDSON SOFT

先月の3位から、1ランクダウン。まだまだ定着した人気はあるんだけど、近頃ちょっと元気がないというカンジかな。

100万点ボーナスキャラと、マップをしっかり頭にたたき込んで、奥の深いこのゲームを攻略しよう!

NO3

フロントライン

タイトー

4500円

©TAITO CORP

8月第1週目で、突然の2位という快挙を成しとげたフロントライン。後半は、ひしめく上位陣から少し離されてしまったが、それでも堂々ベスト3に輝いた。

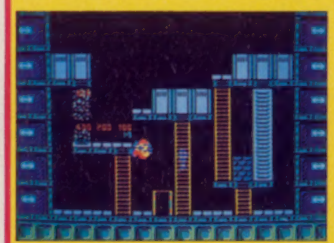
最前線に立つ軍曹が主人公のこのゲーム。ランキングでもこのまま最前線を守りぬいてほしいネ!

NO6

レッキングクルー

任天堂

5500円



©Nintendo

先月の8位からちょっと後退してしまったが、やはりマリオ君は健在なのだ。エディット画面もあって、好きなだけカベを壊していくのは、なんといっても快感!

NEWフェイスにイマイチ押されぎみだけど、ハンマーをふり回す根性で、来月も残ってほしい!

NO5

ジッピーレース

アイレム

4500円

©IREM CORP.

モーターサイクルファンならぜったい見のがせないジッピーレース。一度週間ベスト10から姿を消してしまったにもかかわらず、今月は毎週顔をのぞかせているのだ。

ランクアップとダウンをくり返しながらも、スリリングなこのゲームの人気は、やっぱり高いネ!

NO4

ハイパーオリンピック

コナミ

6500円(ハイパーショット付)

©コナミ

「ガチャガチャッ」と激しい操作音が聞こえたら、それはもうハイパーをプレイしているに違いないネ。画面中のプレイヤーと呼吸を合わせて、つい自分が走ったり跳んだりしてる気分になってしまうのだ。前回よりランクダウンだけど、まだまだガンバレ!

NO3

ドアドア

エニックス

4900円

©エニックス

先月9位だったのに、また不死鳥のごとくよみがえったのダ。やっぱりチュン君は強かった!

週間ベスト10を見るとわかるけど、順位が下降した次の週には必ずばん回してるんだよね。

パソコン版で大人気だっただけに、ファンが多いのダ。

NO10

NO9

NO8

NO7

いろいろと募集しています

●**打ちこんでRUN**……自作のベーシック・プログラムをテープにセーブして送ってネ！ くわしくは106ページを見てネ！

●**超ワルトラ技**……キミが発見したスゴイ技を送ってネ！ ただし、他の雑誌を写したものや、本体・カセット破損の原因になるものはダメ！ くわしくは、37ページを見てネ！

●**ファミマガ認定ハイスコアルーム**……キミの自慢のハイスコアを写真に撮って送ってネ！ くわしくは42ページを見てネ！ また、電話による情報サービスもしているヨ（☎03-4509-8000）。

●**新設！ キミがつくる読者のコーナー**……みんなからのおたよりを紹介する、読者のページを新設する予定です。ファミコンに関するおたより、キミの身近のオモロイ話やイラストを、どんどん送ってネ！ また「こんなコーナーが欲しいナ♡」なんていう、キミの意見も待ってるヨ！

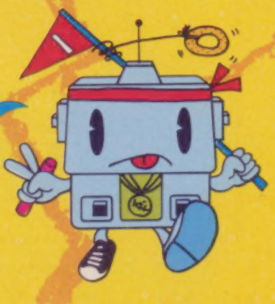
送り先はすべて、〒105東京都港区新橋4－10－1 徳間書店「ファミリーコンピュータMagazine」編集部○○○○係です。

わっ、新製品ラッシュだ！ バンダイからは「キン肉マン」「マクロス」など、計4本。カプコンから「ソンソン」「1942」、スクウェアは「テグザー」、サン電子から「いっき」、エニックスから「ポートピア殺人事件」……それに、ナムコやタイトー、アスキー、東芝EMI、コナミ、ハドソンからも新カセットが出ちゃう。おっと、任天堂からは「マッハライダー」のほか、新しい磁気カードシステムのゲームも。これじゃとてもページが足りない

というわけで

次号(12月号は)大増ページ特大号で 11月8日発売、定価380円です！

緊急出版のスーパーマリオの本もよろしく！（くわしくは124ページ）



任天堂 ファミリーコンピュータ™専用

⊙ファミリーコンピュータは、任天堂㈱の商標登録です。

本格派ジョイスティック

でたっ!!

FAMILY KING™

ファミリー キング

友だちに差をつけよう!!

★キミの最大の味方だ!
高得点をめざせ!

★コントローラとちがった
フィーリングが 楽しめるぞ!

スイッチの方向が変えられるよ!!

➡➡➡使い方は簡単!
ファミリーコンピュータの前面にある、エキスパンド・コネクタに差込むだけでOK!!

タイプII型
(2人目用)

タイプII型(2人目用)だけでは使用できません。II型を使用する場合は、かならずI型に差込んで下さい。

タイプI型
(1人用)

◆ 特長

スティック部分は精巧に作られています。手をはなすとすみやかにセンターに戻り、操作性はきわめて楽です。また、ハードな操作に耐えられるよう、丈夫な構造です。

★トップスイッチが、ゲームのフィーリングに合わせ、上向き、水平向きにすることができます。
★ベーススイッチとトップスイッチの発射方法を、逆にすることができます。
★本格構造ですから、斜め方向がスムーズに行えます。
★タイプI(1人用)に、タイプII(2人目用)のジョイスティック差込み用コネクターが付いてます。

下記のソフトはこのジョイスティックでは動作しません

〈任天堂〉	ピンボール、ゴルフ、四人打麻雀。
〈ハドソン〉	ナッツ&ミルク、ロードランナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ。
〈コナミ〉	けっきょく南極大冒険。(初期製品のみ)

任天堂 ファミリーコンピュータ専用 ジョイスティック

ファミリー キング

TYPE I (1人用) ¥3,980〔セレクト、スタート・スイッチ付〕
TYPE II (2人目用) ¥3,800

⊙このジョイスティックは、任天堂㈱の許諾に基づき、製造・販売致しております。

⊙万一故障のときは、下記へお問い合わせ下さい。
⊙製品向上の為、予告なく仕様を変更することがあります。ご了承下さい。

※本ジョイスティックは当社のオリジナル構造で、実用新案済みです。無断での製造・販売にはご注意下さい。

macro technica
スピタル産業株式会社
〒101 東京都千代田区外神田1-16-1(万世ビル) ☎(03)251-2918代
SPITAL SANGYO Co., LTD 1-16-1 SOTOKANDA, CHIYODA-KU, TOKYO, JAPAN 101

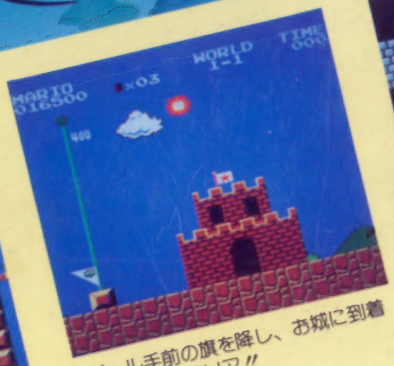
ファミリーコンピュータ Magazine
1985 11月号
昭和60年11月10日発行
第1巻第4号(通巻4号)
発行人 栃窪宏男
編集人 佐瀬伸治
発行所 徳間書店
〒105 東京都港区新橋4-10-1
編集部直通☎03(459)1700代
☎03(433)6231代
定価350円

奇想天外。夢の大冒険ゲーム!

スーパーマリオブラザーズ™

地上に地下に海に空に謎のキャラクタ出現!

空では島から島へジャンプ!!



ゴール手前の旗を降し、お城に到着すれば一面クリア!!

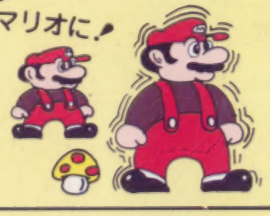
大魔王クッパの炎には要注意!!

海の中ではゲッソーの動きに気をつけて!!

HVC-SM
希望小売価格 4,900円

花を取れば
ファイアマリオに!

星を取れば
無敵マリオに!



キノコを取れば
スーパーマリオに!

任天堂株式会社
〒605 京都市東山区福稲上高松町60
TEL (075) 541-6113
東京・大阪・名古屋・札幌・岡山

雑誌 17775—11
© by Tokumasyoten 1985 印刷 凸版印刷 Printed in Japan